邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

星际争霸2关卡卫星地图攻略（下）

电脑乐园

Personal Computer Game Guide

游戏攻略

10月号上

终身免费

第二届绝顶高手全国争霸赛

火热报名中

武

没玩过照样拿5000元大奖

200元 500元 1500元 5000元 多达133个现金奖



梦想世界 在线

www.henhaoji.com

强打攻略专区



四海兄弟2

50本藏书全收集

极速体验

来自童年的回忆

坦克舰队五试

新作快报

NBA 2K11

挑战乔丹十大纪录

永远的毁灭公爵

在2012前终结的跳票

实况的自我救赎

百兆俱乐部

十大浓缩经典全搜罗

第九茶坊

星际争霸2

不值60美元的十大原因

零售价10元

双周刊 Vol.147 2010 10

ISSN 1008-2352

国际标准刊号：ISSN 1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

多益网络 www.henhaoji.com 广州金山多益网络科技有限公司

官方网站：www.henhaoji.com（真的很好记） 客服热线：020-61016870 客服邮箱：mxgm@henhaoji.com

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
002 游戏新闻

PCGG 百兆俱乐部
008 十大浓缩经典全搜罗

PCGG 新作快报
011 拆迁公司
012 实况足球2011
014 永远的毁灭公爵
016 NBA 2K11
019 Uni.（ユニ）
020 暗龙骑士团
021 失忆症：黑暗后裔

PCGG 极速体验
022 来自童年的回忆——坦克舰队五诫
024 星际之狼3：内战
——真正意义上的太空角色扮演
026 谜画之塔2：暗夜飞行
——小冒险也有大刺激
028 小宝石有大智慧
————《战胜的挑战2》
030 大航海家4——绵延百年的海上贵族路

PCGG 强打攻略特区
032 攻略阿汤版
——星际争霸2 关卡卫星地图攻略
042 四海兄弟2 图文流程攻略及50本
藏书全收集

PCGG 游边戏外
066 考据党的逆袭
——《潜行者：普镇的召唤》枪械分析

PCGG 第九茶坊
072 《星际争霸2》不值60美元的十大原因

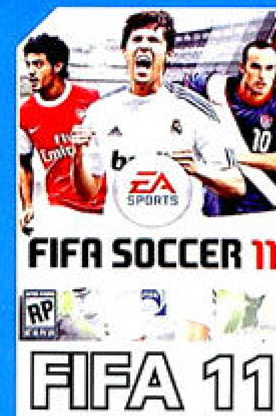
PCGG 互动频道
050 电攻宝盒
060 卡牌桌游
071 后勤组
075 玩家交流

完美时空月历
PERFECT WORLD

2010电攻单机业界动态表（10月）



3
完美时空 PERFECT WORLD



美国总统奥巴马宣布，一项名为“视频游戏挑战”的国家计划将正式启动，这项活动旨在促进和支持学生开发原创游戏并从中学习到科学、技术、工程、数学等知识。

完美时空 PERFECT WORLD

10
完美时空 PERFECT WORLD

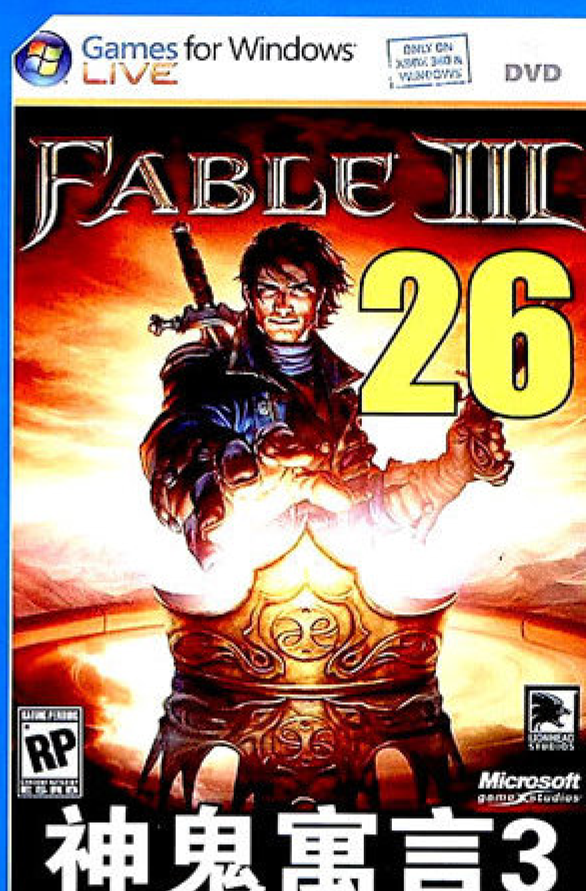


今年是东京电玩展的20周年，从 9月16日至9月19日举办。

12
完美时空 PERFECT WORLD

射击游戏《使命召唤7：黑色行动》将于11月开始发售，社区经理乔治·奥林（Josh Olin）称这项服务将使得玩家能够搭建起私人服务器。

完美时空 PERFECT WORLD



根据《暗黑破坏神3》官方推特最新消息，目前距离完成「全部」职业的装备设计工作已指日可待，而针对巫医、魔法师的套装相关工作进度则是100% 完成！

完美时空 PERFECT WORLD

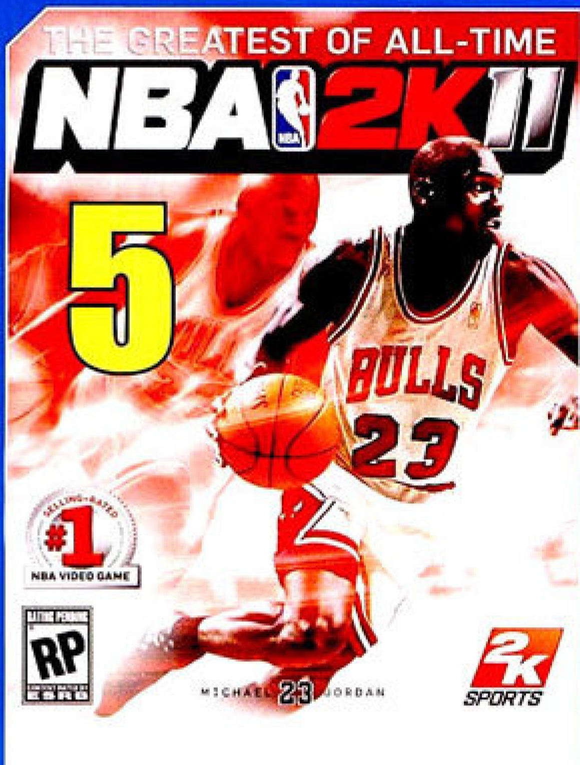


即将在今年的12月1日发售的超人气PSP游戏《怪物猎人P3》官网更新

28
完美时空 PERFECT WORLD

国庆放假表
你懂的……





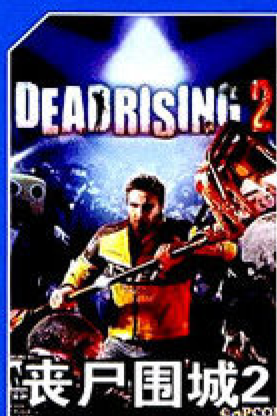
NBA 2K11

亚马逊网站显示《暗黑破坏神3》开始接受全球预订，价格为59.99美元，此前曾有媒体报道称，《暗黑破坏神3》将会在2011年3月1日发售，而游戏的售价与《星际争霸2：自由之翼》定价相同。

完美时空 PERFECT WORLD

8

完美时空 PERFECT WORLD



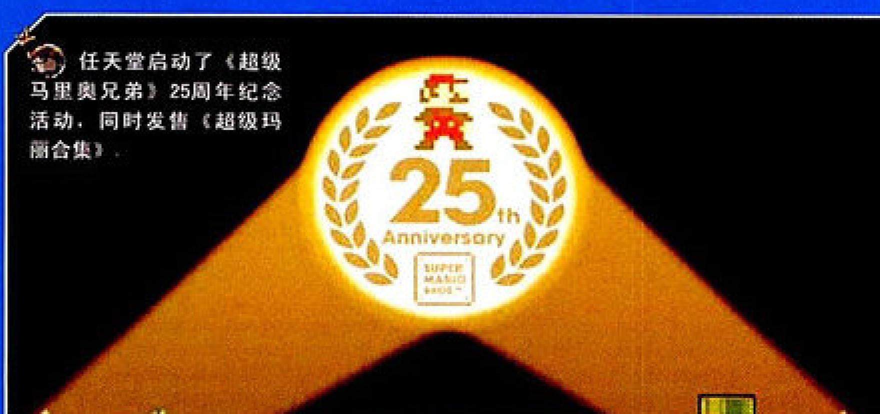


金山《剑侠情缘-藏剑山庄》同名电视剧剧组成员首次在山东水浒城亮相，主演谢霆锋、蔡卓妍、孙熙等8位男女主角也出席了本次发布会

21

完美时空 PERFECT WORLD

任天堂启动了《超级马里奥兄弟》25周年纪念活动，同时发售《超级玛丽合集》。





PSP年度大作《战神：斯巴达之魂》限定主机同捆版正式公布

完美时空 PERFECT WORLD

31

完美时空 PERFECT WORLD

Runic Games宣布戏《火炬之光2》将搭载完全免费的强大关卡编辑器工具供玩家使用。值得注意的是，玩家同时也可以开发兼容于多人在线模式的Mod。

完美时空 PERFECT WORLD

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　何耀文　孟鑫
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　印珺　施凯莲　虞慧杰
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
　　　　　14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

星际争霸2官方攻略本

官方权威
三大种族全资料
经典珍藏

精彩剪辑
游戏介绍体验光盘

更有随刊附赠
2011年台历
对战热门地图册
由菜鸟变高手必备法宝



2010年电攻增刊系列

震撼上市

限量版 5000套，欲购速从！！
网购、邮购预定价38元（免邮费）

现在购买更可获得ChinaJoy版电攻集章典藏版（含所有小编盖章）一份，数量有限，预定从速！

邮购办法

去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《星际2官方攻略本》
汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼
电攻编辑部
邮政编码：200233
网上购买地址：shop33860899.taobao.com
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。
邮购、网购征询电话：021-64856122-288

有一个传说叫做星际，有一种跳票叫做暴雪，有一种捷径叫攻略。很多人，都想在星际2的天梯之路上爬的更高，看了本攻略，你的星际2之路九死一生；不看本攻略，你是十死无生。

植物大战僵尸 PLANTS VS. ZOMBIES

山寨区 惊现“网页版”

植物大战僵尸网页版的出现，对办公一族来说是天大的好消息！直接打开网站就可以玩疯魔全球的植物大战僵尸了。据说植物大战僵尸网页版是由国内一女程序员（辣妈）用JS写成的，与PC版的相似度居然可以达到百分之90以上。



据有关人士透露：因为此网站尚未申请备案，已经被IDC关闭，需先备案之后再开启。目前该网站已无法打开。

TIPS 问英语老师英语“山寨”怎么说，英语老师……说道：made in china

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

植物大战僵尸 惊现“拆迁办”





网页版植物大战僵尸出现之后，网络上又惊现“拆迁版”植物大战僵尸，钉子户、拆迁办这些让人熟悉的词语瞬间征服了很多人。游戏中不乏各种亮点，有兴趣的玩家可以去看看。另：谁说我们人民没有创意的？谁说我们民族没有幽默感的？论起苦中作乐来，我们才是世界第一。

游戏链接：http://flash.7k7k.com/fl_8/20100820/dingzihu.swf

NC将在韩国代理运营《植物大战僵尸》

韩国NC SOFT公司发布消息称，其与世界性的休闲游戏开发商Popcap Games（宝开）签署了合作协议。今后将以“Popcap world”的名义代理运营Popcap旗下的《宝石迷阵》、《植物大战僵尸》等各类休闲游戏。

《Popcap world》是把Popcap旗下的《Bejeweled（宝石迷阵）》、《祖玛》、《植物大战僵尸》等14款游戏凑集到一起的混合型休闲网络游戏。经过2年的开发后，将通过NC SOFT旗下的游戏门户网首次公开。在目前的14款游戏中，单人游戏为13款，多人游戏为1款。唯一的多人游戏《Super Zuma（超级祖玛）》是最多可以4名玩家同时进行的游戏，在全世界只有在plaync的《Popcap world》中才可以玩。此外，《Popcap world》中还添加了“建立好友关系”、“聊天”、“每个游戏的排行榜”等网络社区功能。



在智能手机趋向普及的大环境下，NC SOFT公司与Popcap公司的合作，将有利于NC SOFT公司跨越网络游戏领域，进入家用主机游戏、手机游戏等多样的领域。

NC SOFT这一步棋走的相当明智，为啥运营水准国际领先的国内厂商都看不到这一招呢？别忘了我们有全球最多的手机用户，而且中国手机用户每人都拥有两部以上的手机。这么大一个潜在市场就浪费了，啧啧……但是考虑到我们的手机用户在“翻墙”、“越狱”这种科技概念上的卓越手段，你就明白为啥厂商不想越雷池了，卖一个软件有数亿人都在免费玩，是亏是赚？这么一比较智商优越感就出来了。

TIPS 关于Popcap Games

成立于2000年，总部位于美国的西雅图，是世界领先的休闲游戏的开发商和发行商，旗下的主要作品有《Bejeweled（宝石迷阵）》、《毛毛》、《植物大战僵尸》等等，并且这些作品已跨越PC，Mac，Xbox，PS3，手机，掌上电脑，DSi，Wii等多样的平台。

华西村签约《81keys》首款网游亮相



华西集团旗下苏州晟丰软件有限公司正式对外宣布与台湾华义国际数字娱乐股份有限公司签约，获得大型3D多人在线角色扮演游戏《81keys》中国内地独家代理运营权。此次签约标志着该款产品在中国内地正式进入运营筹备阶段。

乖乖隆地洞，华西村都出来搞网游了，不知道我该哭呢还是该笑。前阵儿煤老板玩网游的潮还没退呢，这又来一波。网游圈这坑，是越挖越深了。

TIPS 华西村

华西村号称天下第一村，位于江苏省江阴市华士镇，1996年被农业部评定为全国大型一档乡镇企业，全村共有380户，1520人，面积0.96平方公里。2009年，华西村入选中国世界纪录协会中国第一村。民间传说，该村家家都是亿元户。



乱战区 盛大出手：收购！

盛大6亿人民币全资控股《龙之谷》开发公司，有报道称，NHN、NEXON等韩国知名开发商对Eyedentity Games有收购意向，腾讯等多家中国企业也希望将其收入囊中，但是由于协商条件无法达成一致而破裂。当时Eyedentity Games提出的条件是保持其独立经营权和开发权。



其实国内真的不缺人才，为啥不把流水一样花出去的钱投在人才培养上呢？是我们朽木不可雕还是你们不肯下功夫？难道说仅仅是图方便？有些时候我确实想得太多了。

战锤OL韩服夭折
还没公测就宣布结束服务

继台版《战锤Online》在今年6月结束服务后，韩国NHN公司昨天也在官网发出沉痛公告：韩版《战锤Online》将在9月结束服务。这款曾经被寄予厚望的网游在韩国连公测都没开始就结束了。

消息发出后，韩国媒体更以“外国制在线游戏的诅咒”来形容这个悲剧，并举例指出除了《魔兽世界》之外，过去曾经在韩国市场登陆的海外在线游戏如《RAYNEGARD》、《Phantasy Star》、《激战Online》、《无尽的任务》、《魔戒Online》、《魔物猎人Online》等，多数惨遭滑铁卢。

事实上，为了成功推动《战锤Online》在韩国市场的营运，NHN的确是做了不少努力，甚至角色在登陆前都被迫先变脸以符合韩国玩家的胃口，不过最后仍是难逃失败的命运。

岂止是在韩国，在全世界“外国制在线游戏”都是个悲剧，只有在中国市场这块沃土才能滋养这么多在线游戏——而且大多是韩国的。



自我定位产品经理
养猪只是业余爱好

网易CEO丁磊近日再次引起关注。在网易季报电话会议上，他质问花旗分析师“你又不是我老板，我把整个管理的东西跟你讲干什么？”这并非丁磊首次对华尔街分析师发biāo，此前，他曾表达过“华尔街给我们的建议不敢恭维”、“许多华尔街分析师是用美国的方法思考中国的市场”等观点。



此次季报电话会议后，丁磊接受采访解释说，他当时希望会议能“提一些有意思的问题”，如果都是“用外交辞令回答，那会议也很没意思”。除了炮轰华尔街分析师，丁磊近两年最引人关注的行为是接手网游《魔兽世界》及养猪。他说，养猪只是一次试验，网易要始终坚持做游戏和互动社区。他给自己新的角色定位是产品经理。

欧美区 史上最佳足球游戏
EA《FIFA 11》

《FIFA 11》的首个评分公布，EA的这部作品被GamesMaster评为了“史上最棒的足球游戏”，给出了94/100的高分。评测中称，《FIFA》系列游戏越来越强大，今年的《FIFA 11》“在视觉、听觉和操控上简直是梦幻一般的效果。GamesMaster重点表扬了《FIFA 11》中各种效果的多样性，称其比去年的作品拥有更多的变数、更刺激的感受以及更真实的体验。

最后外媒总结发言：《FIFA 11》的表现着实令人惊叹，相信女士们先生们（当然绝大多数还是后者）都会期待它10月1日（欧洲）的正式上市。



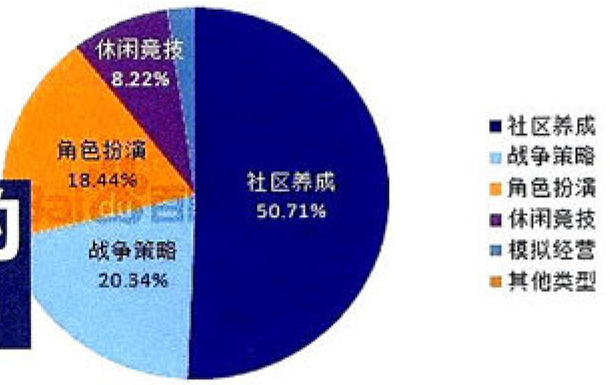


▲ 即使以东方人的眼光，鲁尼也实在太丑了

因为国足的关系，我一直对足球没法有爱，不过现在国内足球界震荡很厉害，据说很多大腕都聚集到沈阳局子里“开会”去了。相比之下，FIFA代言人鲁尼的丑闻更加惊艳，嫖妓不说，还因为长得丑被人家多收钱，你看这事闹的。不过EA坚持了不受明星私生活影响的原则，就像当初支持伍兹一样支持鲁尼。鲁尼将继续代言《FIFA 11》。

SNS的天下

2010年Q2玩家关注的网页游戏类型分布



数据来源：百度数据研究中心，2010年7月

▲ 某不权威部门的调查数据

根据某不权威网站调查，目前网页游戏中最受玩家关注的仍然是社区养成类游戏，由于社区养成类游戏能够和网页、社区以及玩家的人生阶段、游戏使用环境很好的结合，受到玩家的青睐。根据百度最新的数据显示，2010年Q2社区养成类的关注度为50.7%。

我认为这个数据还是比较靠谱的，理由也是比较充分的，所以新闻的价值性还是有的。不过某网站的数据一向是有黑幕的，据我所知该网站的竞价排名、XX指数、关注度所依据的唯一标准就是钱，所谓职业道德、天地良心什么的他们从来不考虑的……我是不是说的太多了？

谷歌开出高薪阻止员工流向Facebook

美国科技博客网站TechCrunch创始人迈克尔.阿灵顿日前表示，谷歌为一名员工加薪15%，并提供50万的留任奖金，以期将其挽留。但遭到该员工拒绝，该员工最终加盟Facebook。迈克尔称，在Facebook接触的谷歌员工中，每五名员工就有一名被Facebook成功聘请。



▲我只认可中间的

美国社交网网站Facebook在不停招募员工，而谷歌则尽其可能来挽留员工。我非常羡慕这些国外大公司对于员工和人才的态度，自然他们的福利和待遇也是我们无法望其项背的。关于咱们大部分公司的价值理念和用人理念前期我也说过：穷人学技术，富人学管理。大家都去学管理，学快速捞钱的法子，学技术的成为低下工种。最典型的例子就是“唐学历”，他还出了本书教导青年们“成功可以复制”。

如今国内的技术工种越来越不受重视，铁匠、木匠、泥瓦匠、医生、歌手、诗人等等手艺人的愉快劳作快速减少甚至消失。经济发展的同时我们却越来越依赖国外的高科技和精密工艺——不说了。

谷歌一个月内5次出手收购
暗中较劲Facebook

谷歌最近宣布收购移动游戏创业公司SocialDeck，这已经是谷歌一个月内第5次出手收购。本次收购SocialDeck再次证明该公司试图借助自己的社交网络在快速增长的社交游戏行业有所作为。

本次收购前，该公司刚收购了社交网络软件开发商Angstro，本月初收购了社交游戏公司Slide、Jambool以及图片搜索网站Like.com。同时谷歌还对知名社交游戏公司Zynga进行了投资，后者是热门社交游戏Farmville开发商。

所有的这些收购都证明谷歌将投资社交游戏业务作为了抵御Facebook的重要举措。谷歌收购社交游戏创业公司Angstro，《LA Times》就报道称，该公司创始人Rohit Khare将加盟Google Me项目。Angstro成立于两年前，其开发的搜索服务可以通过搜索新闻、博客或其他网站帮助用户找到最相关的信息。

一系列的行动都暗示谷歌在和Facebook较劲，虽然此前的Google Buzz已经以失败告终，但谷歌未来将为自己的新平台添加多种专业的、极具竞争力功能。



▲两大巨头之争，便宜的是用户

在谷歌面前，度娘算个P！没出息的东西，除了山寨和造假就没别的能力了。当年度娘项目组调侃谷歌的情景历历在目，至今还让人不屑，就你那点三脚猫的功力还好意思嘲笑谷歌！？看看人家都做了些什么，看看你在做些什么，不要脸！前些日子祸国殃民的造假事件还没处理呢！

《光环：致远星》获众媒体高分评价


IGN RATINGS FOR HALO: REACH (X360)

Rating out of 10	Description
10	**Presentation** A package that all other developers can look to as the definition of complete.
9.5	**Graphics** A few stutters here or there can't stop this from being an incredible looking game.
10	**Sound** Once again, a masterful soundtrack.
9.5	**Gameplay** Familiar, and yet brand new. These are some of the best first-person shooting mechanics around.
9.5	**Lasting Appeal** Little things like more maps or a better way to hop into custom games could extend the long life even futher. Even so, there's a ton of content here.

Click here for ratings guide

9.5 OVERALL Incredible (out of 10) IGN EDITORS' CHOICE

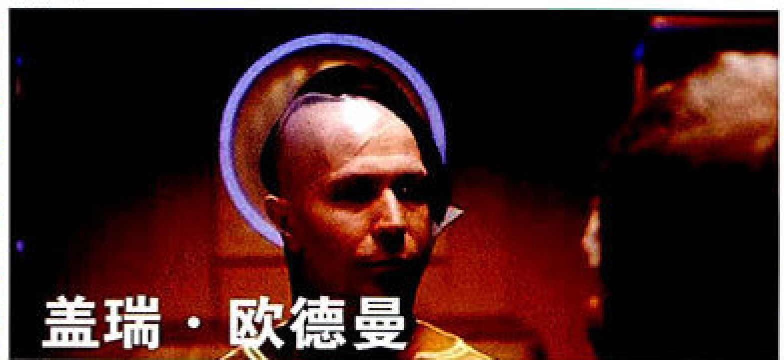
Xbox360经典FPS系列新作《光环：致远星》终于到来，各媒体几乎都给出了9分以上的好评，更有个别媒体给出了满分。权威网站IGN给出整体感觉10分：所有其他开发者都可以将此作品视为完美的定义。

话说上一个获得如此高评价的游戏大家一定不陌生，它叫做《星际2》．光环系列在国内玩家中的风靡度可能没星际系列高，那是因为光环的平台不是PC而是次时代主机——后一项是我们游戏市场上的一个空白。

好莱坞明星将为《使命召唤7：黑色行动》配音

Activision透露，好莱坞明星盖瑞.欧德曼和艾德.哈里斯将为《使命召唤7：黑色行动》配音。盖瑞·欧德曼曾为《使命召唤7：世界战争》中的Viktor Reznov配音。他的影视作品包括《第五元素》、《这个杀手不太冷》、《暗夜骑士》、《吸血鬼惊情四百年》和《席德与南茜》等等。

艾德·哈里斯，他将为这次游戏中的主角，CIA特工Jason Hudson配音。他曾扮演过《勇闯夺命岛》中的大反派，还曾出演了《征空先锋》、《深渊》、《阿波罗13号》和《霹雳游侠》。


盖瑞·欧德曼

现在欧美游戏制作都跟弄大片似的，不光制作专业，连配音阵容都越来越豪华。我建议某些国产游戏请明星大腕来做特色配音都惹来一阵喧哗，有权威表示成本太高；有专家认为可行性太低——也就是个山寨的命，只吃过腌菜的人生是可悲的。你们就知道花血钱请女星走台，请大腕代言。我问你，钱花出去对游戏性有一丁点提升没？

附录

电攻N宗最

福布斯预测十年科技大事

9月13日，据国外媒体报道，《福布斯》网络版近日发文对未来十年进行了大胆预测，涉及政治、医药、技术、能源、财经、社会和环境等方面。以下为2011-2020年期间，科技行业可能发生的事件（本文观点不代表本刊立场）：



俄罗斯科学家发现规模庞大的美国或以色列计算机间谍网。其实大家都知道net网就是美国自己家开的，真有什么电子世界大战的话美国一拔网线大家就全完了——他们预测的潜在敌人中，真正掌握互联网高端科技的是俄罗斯、以色列这样的科技国家。



飞行汽车发售。按照现在能源危机和环境恶化的趋势，地球差不多快完了，以前只在科幻小说和电影里才有的环境灾难马上就要跑步实现了。作为废气制造的最大元凶——汽车，一直以来都是科学家们研究的重点。有个阴谋论说法：几十年前的汽车节能减排技术已经超过了今日，但是石油大亨们为了维护自己的经济利益而隐瞒了这技术（电力行业也如此）。

2012年 美国司法部调查苹果垄断平板电脑市场。苹果公司的市值现在已经超越微软，成为新的垄断企业。几年前美国司法部整治比尔盖茨的情况马上就要重现了。不过人家也不在乎这钱，乐呵呵地表示财富将捐给慈善事业，绝对不培养富二代。不得不让人感叹美利坚富翁们的素质。



驻阿富汗美军海军陆战队士兵装备HULC3负重外骨骼设备。美国人爱惜生命的口碑跟他们爱惜石油一样，是举世闻名的。在全球弄死人都可以，但是不能弄死自己人，不然就弹劾你。所以美军在科技上的追求从来无止境（他们将军事科技应用到民用的能力也是举世无双，毕竟花的是纳税人的钱，光用来打仗老百姓不答应，就算是为了抢石油也不行）。

TGS区

TGS2010：微软展前发布会

作为TGS的提前预告发布会，微软的Xbox 360 Media Briefing 2010已经于9月8日结束。



首先，Kinect体感外设将于11月20日在日本地区发售，价格为14800日元，另外还同时公布了对应的两种主机同捆套装。随Kinect一同发卖的首发游戏名单如下：《Kinect Sports》《舞蹈中心》《索尼克：自由竞速》《Crossboard7》《东北大学川岛隆太教授监修：指导 用身体回答的新型脑锻炼》（风靡一时，拥有超长名称的“脑白金”系列向360进发）。而《你的塑身：进化版》和《Kinect Animals》将会于12月9日发售。



《最终幻想13》日版的发售。游戏将作为廉价版于12月16日发卖，价格为4980日元，只包含英文语声，平衡性会得到调整，追加新手向的“easy mode”。此外游戏的特典将包含画集，未公开场景集和剧情结束后的小说。

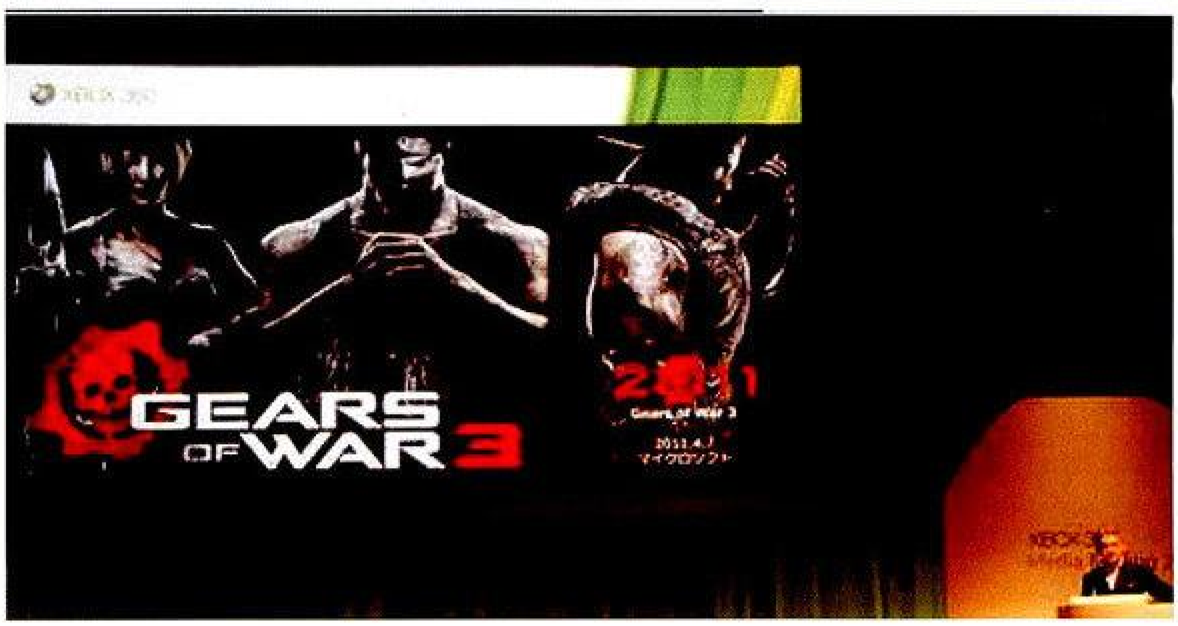


4G存储体的新版本X360将在9月9日在日本上市，售价19800日元。体感系统KINECT将在11月20日登场，售价14800日元，而同捆版主机售价为29800日元。

其余游戏的发售日详情如下：

《光环：致远星》，9月15日发售。
《怪物猎人：边境9.0》，9月29日发售。
《丧尸围城2》，9月30日发售。
《绝对征服》，10月21日发售。
《火影忍者疾风传：终极忍者风暴2》，10月21日发售。
《神鬼寓言3》，10月28日发售。
《龙珠：怒气爆发2》，11月11日发售。
《电脑战机》《质量效应2》，今年冬季发售。
《战争机器3》，明年4月7日发售。
《偶像大师2》，明年春季发售。
《心灵骇客》，明年内发售。

读者看了这个列表可能会深吸一口气大喊：好家伙，这么华丽的阵容，为啥不在吾国开发布会？CJ上难道没给你腾地儿么？我来代表微软官方回答你：首先，你们没有买微软主机；其次，你有主机也是买的盗版；再次，你不光买盗版主机，还破解我们软件……再往下说就没意思了，看到第三条就足够让你万念俱焚了。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

《生化危机6》新消息即将在TGS上放出

在西班牙的一次访谈中，来自Capcom的稻船敬二表达了他们关于尽快推出《生化危机6》的愿望，并声称“即将”会有关于游戏的新消息放出。稻船敬二还表示，比起之前的5部生化危机之作来说，《生化危机6》是一款全新的游戏。而《生化危机5》的制作人竹内润不会参与这一次制作。另外有传言，本作将在即将召开的TGS上，作为CACPOM的神秘大作首次亮相。

XB360版



我们国产单机游戏已经亡了，但是世界上其他地方的单机游戏还在欣欣向荣，伴随着次时代主机的更新和发展，这一趋势将跟我们的房价一样稳定持续的繁荣下去。而我们，一边在嘲笑日美网游市场如荒漠般凄凉，一边洋洋自得玩着没有营养的免费网游。

《生化危机5》电影拍摄提上日程 将吸收粉丝创意



“在首周取得了7320万美元票房后，《生化危机》系列的第五部正式被索尼提上日程，米拉.乔诺维奇透露，尽管导演已经有第五集的一些创意了，但仍想从粉丝中吸收意见：‘我们在Twitter上和很多粉丝交流，了解他们在影片里想看到什么和看到哪些角色’。”

生化危机4因为国内跟全球不同步的原因（据说要经过相关部门的严格阉割），我到现在还没看到片子。不过可以确定的是这部片子我肯定是要去电影院看的，而且看完之后肯定要回来吐槽的（话虽说的狠，但是凭良心讲，米拉阿姨在日本首映式上的现身还是很惊艳的）。



《最终幻想14》东京游戏展CG影片公布

影片前半段演示了humans、roegadyn、elezen和miqo四大种族的战士联手挑战沼泽食人花怪的惊险过程，后半部分则演示了巨龙破坏飞空艇的壮观场面。

整部影片极尽华丽，制作精良，看后令人不得不佩服SE高超的CG艺术。



视频做得很精彩，不过最终幻想系列就是靠CG出名的，如果这点都无法让人满意的话那干脆也不要出了。对于其游戏性，反正很多玩家都不喜欢。

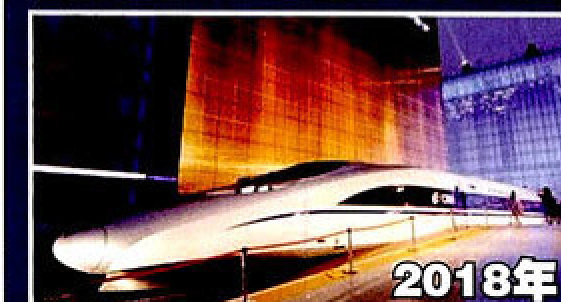
附录 电攻N宗最

福布斯预测十年科技大事



2016年

美国首个虚拟世界工作室在南卡罗来纳州开业，员工在网络游戏中担任虚拟角色。这个预测还是比较保守的，除了当保镖、挖矿等体力活之外，我们还可以进行一些社区活动。而虚拟世界提供给我们的，是那些我们在现实世界里永远无法实现的。未来科技发展也支持我们拟真体验这种感觉（不就是在神经里植入一些元件么）。



2018年

全球最快列车从北京抵达巴黎，时速超300英里。这几条科技预测都是关于美国人的，唯一提到外国的就是这条。为啥我们会出现在这里呢……大家知道磁悬浮技术是德国人发明的，但是他们不建，100亿卖给上海，一举解决了上海三十公里的交通难题（周立波语）。



2019年

乔布斯退休，承诺去世时将500亿财产捐赠盖茨基金会。我最喜欢说这些大款的事儿了，乔布斯用了十年的时间把苹果做成全球第一，但是身上丝毫没有暴发户的气息，这些大款都是有情有义的很，苹果赚的是全球人的钱（尤其是中国人），散的也都是我们的财，你说咱家的大款们怎么就没有这种情操呢？



2020年

首架私人拥有的宇宙飞船载着6男2女登上月球。飞船所有者Virgin Galactic公司的收费为2亿美元每人。考虑到物价增长货币贬值等等因素，再参考《2012》中每张船票10亿美元的价格，我觉得2亿还是很厚道的。



十大浓缩经典全搜罗

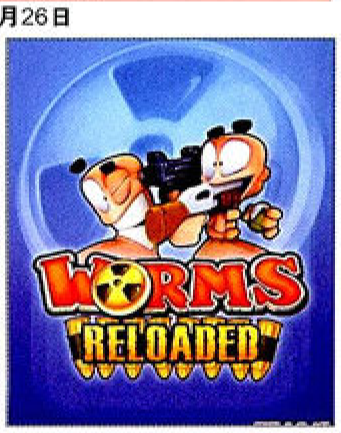
自从上一次杂志中大叔999MB游戏俱乐部后，在广大读者中引发很大反响，很多读者都来信夸奖大叔了解咱电攻玩家的心声，毕竟学生一族居多，资金有限，自己的电脑大多都是中低档次，只能跑跑那些小型、低配的游戏。受到读者表扬后的阿汤叔我信心更足，整天带着XX词霸游离于全世界各大游戏官网，谁知不找不知道，百兆上下的低端游戏还真多，看来外国玩家"穷玩"的也不在少数啊！好吧，既然如此，大叔就把999MB俱乐部扩大为百兆俱乐部并把这个栏目永久保留在每月的（上）期电攻红刊，以便每月为大家寻找更多好玩又低耗的游戏。好了，废话少说，接下来就让我们进入最新的十大浓缩经典吧！

百战天虫：重装上阵

游戏类型：270MB

SKY推荐

英文名称	Worms: Reloaded
游戏类型	动作射击
官方网站	www.team17.com
上市时间	2010年8月26日



《百战天虫》系列其实从来都不需要3D，开发商Team 17近年在制作了数款3D版的《百战天虫》后，终于意识到了这点，决心从《百战天虫：重装上阵》开始回归到经典的2D。本作也是PC上这十年中首部2D版游戏。本作中提供了45种以上的武器，60个单人任务，还将附带关卡创作工具，并且还提供了一套个性化系统。图像方面，游戏将采用2D高清画面，效果如何我们可以从游戏截图中看到。同样回归经典的还有游戏的对战环节，可以说国内一些同类型经典网游，如《疯狂坦克》《坦克宝贝》等都是借鉴了它的游戏要素。



神佑

游戏类型：100MB

英文名称	Glest
游戏类型	即时战略
官方网站	glest.org/en/index.php
上市时间	2010年5月9日



这是小型游戏中的RTS极品，剧情取材于中世纪背景，包含2个阵营，魔法和科技。小编们玩下来感觉有点类似于《魔兽争霸》的游戏。如果你玩过魔兽3，那么对这款游戏的操作一定是不成问题的，用鼠标可以全程操作，微操作的键盘快捷方式也很多，这就要靠玩家在游戏中掌握了。除此之外，游戏本身还是有很多值得关注的地方，比如人物升级系统，不是级别和经验的提高，而是从种类上改变。游戏还有较完备的社区，自制地图、单位、阵营和科技树等系统，有兴趣的玩家可以尝试一下。



星际统治者

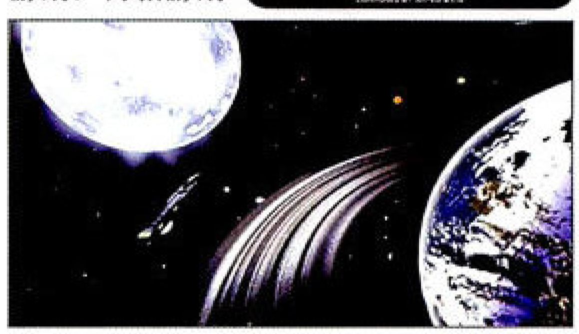
游戏类型：130MB

阿汤叔推荐

英文名称	Star Ruler
游戏类型	太空战略
官方网站	starruler.blind-mind.com
上市时间	2010年8月21日



首先，我想说这是款相对来说比较复杂的游戏，同时又是我除《星际之狼3》外，极力推荐的另一款太空题材游戏，两款游戏



的区别在于，一个偏向策略，一个则注重战斗。很难想像营造如此巨大的一个宇宙空间居然只需要100多兆的空间。你是否曾经幻想过统治星系？现在机会来了！一个庞大的星际帝国由你指挥，发挥丰富作战系统，防止自己的物种被外星势力灭绝。而且在多人方面，游戏支持合作和团队对战。现在它唯一的缺点就是没有中文版，过多的宇宙专用名词可能会让快餐玩家退缩。

十大浓缩经典全搜罗

编：阿汤叔 美：啡哥



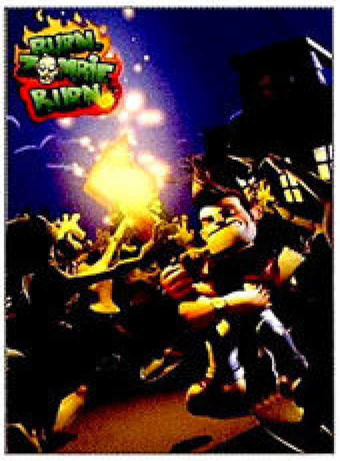


燃烧丧尸

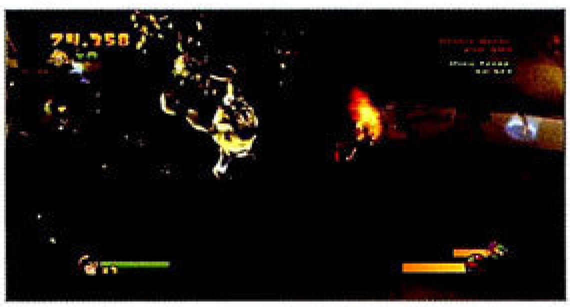
游戏类型：130MB

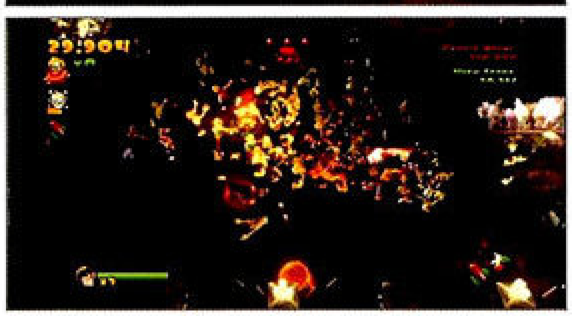
装甲兔推荐

英文名称	Burn Zombie Burn!
游戏类型	第三人称射击
官方网站	www.burnzombieburn.com
上市时间	2010年8月13日



在9月下的极速体验中，我们的兔子同学已经强力推荐过这款游戏了。而本大叔这回要强调的还是它仅有130MB的微容量。游戏的内容跟2009年所发售的PS3版内容完全一样，是一款采用了俯视视角的射击游戏，在游戏中你将要对抗成群的不同种类的僵尸：爆破僵尸、传染僵尸以及“放屁都会冒火的超级僵尸”。明白是款什么游戏了吧。在游戏中你将会有大量的枪械和各种武器来保护自己，共有六个不同关卡，三种游戏模式。PC版当然也会同Steam平台的成就系统、自动升级和排行榜等功能挂钩。





101小猫宠物

游戏类型：120MB

装甲兔推荐

英文名称	101 Kitty Pets
游戏类型	模拟养成
官方网站	www.avanquest.com
上市时间	2010年9月9日



这是101系列宠物养成游戏的最新作品，在今年年初它有一款兄弟作品名叫《101企鹅宠物》。这是一款比较适合女性向的趣味游戏。从101个可爱兮兮的小猫咪中选择几个进行收养，如果你爱心



爆棚，把它们全部收养也未尝不可！看着这么多猫猫小朋友玩耍扑斗、相亲相爱，生活永远都是丰富多彩！游戏中除了可以教导你的猫咪做出各种动作，带你的猫咪参加“猫咪展览秀比赛”，购买可爱的服饰，精心打扮你的猫咪外，最有趣的要数猫咪的品种繁育了，你可以从暹罗猫、邋遢猫、孟买猫、西伯利亚猫、卡特鲁克斯猫、英格兰猫、蜜熊猫以及更多的猫猫之中生儿育女。



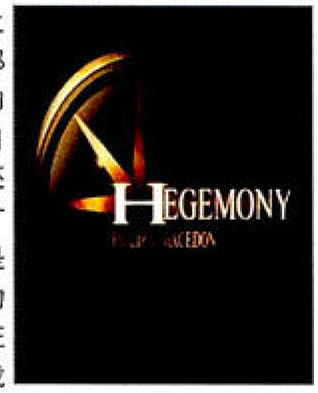
霸权：马其顿的菲利普

游戏类型：180MB

英文名称	Hegemony: Philip of Macedon
游戏类型	即时战略
官方网站	www.longbowgames.com
上市时间	2010年8月16日

玩家在游戏中将扮演具有雄才大略的马其顿君主菲利普二世，在游戏初期，玩家统治的是一个弱小的奴隶制部落，这个部落将成为入侵波斯帝国的阵地或桥头堡，不过，





在入侵波斯帝国之前，玩家要将小部落发展成为强大的国家，除了壮大自身的势力之外，还得扩张领土，而扩张领土的步骤就是从征服希腊周边的城邦开始，继而征服整个希腊。游戏结合了战斗和战略两个方面，两者被很好的统一在游戏中，制作小组为了更真实还原历史，还特别根据史实准确的地图为依据，游戏中的地图非常广阔，超过一百万平方公里。

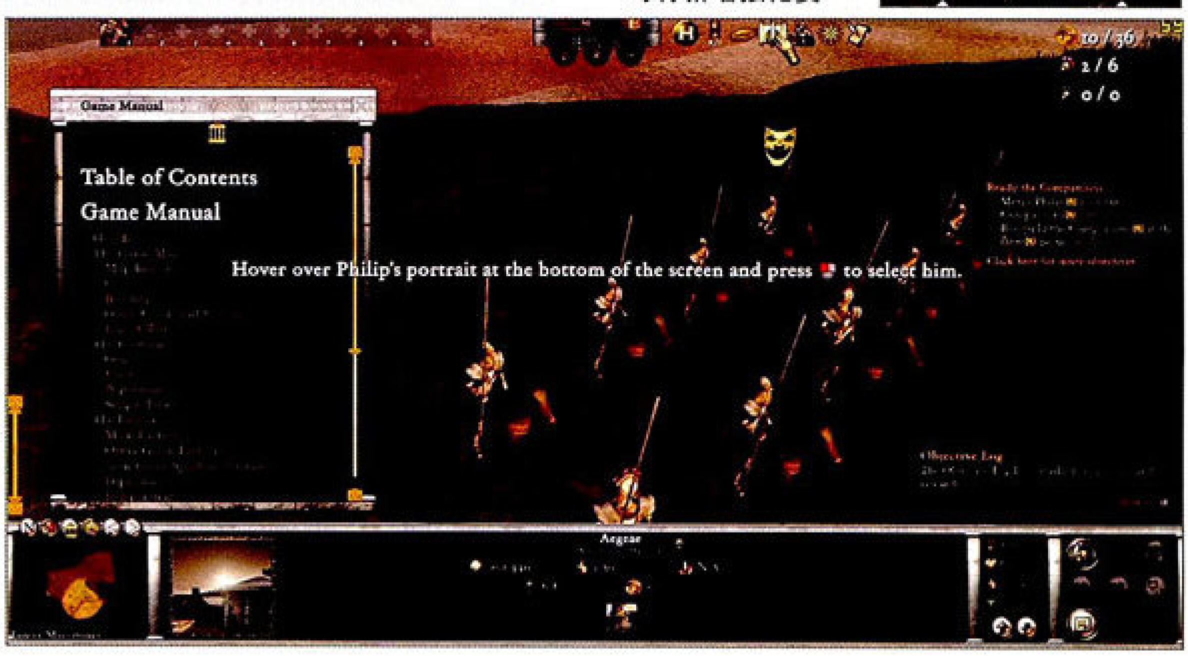
爱丽丝奏鸣曲2：冲击代码

游戏类型：350MB

英文名称	Generation XTH Code Breaker
游戏类型	角色扮演
官方网站	www.ttime.com.tw
上市时间	2010年8月7日



起源于骨灰级经典RPG游戏《巫术/辟邪除妖》系列的第二作《爱丽丝奏鸣曲2：冲击代码》，无论游戏系统、剧情关卡、美术设计，各方面均有新增强化要



素，新职业“召术士”让玩家可以抓异形协助战斗，原有的所有职业也都有了新技能。二代同时可让玩家可以继承前代的人物资料，于二代中继续陪你冒险异界！本作的特点还表现在以下几个方面：剧情长度超过前作两倍之上；11种新旧职业自由度更高；纸娃娃新元素海量追加；投机代码合成分解变化无穷。



爱丽丝奏鸣曲2 游戏界面

天空

游戏类型：320MB

贪睡猫推荐

英文名称	sora
游戏类型	弹幕射击
官方网站	daidai.moo.jp/sora
上市时间	2010年8月14日



这又是我们贪睡猫同学喜欢的日式游戏类型，详细游戏体验还请关注下期电攻。游戏中的主人公将配置三类武器作为攻击手段：枪械攻击、短炮攻击、剑攻击（攻击方式很多，配合适当的话，能打出很华丽的组合攻击）同时，这款游戏还有一个与同类型游戏不同的亮点，那就是旋转穿越——很具特色的躲避技能。主要是用于躲避敌人的电子束攻击，同时兼备高速移动的特性。如果实在躲避不了弹幕，你还能使用能量护罩，让自己短时间无敌……

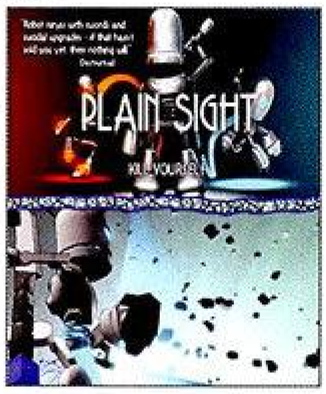




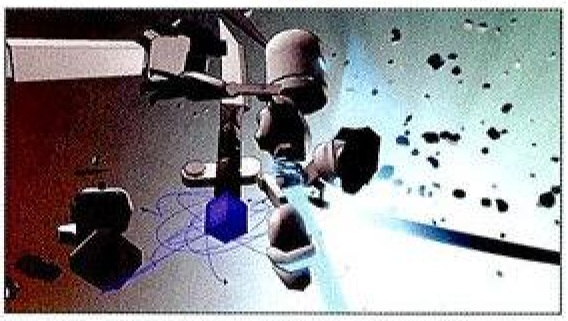
平原景观

游戏类型：220MB

英文名称	Plain Sight
游戏类型	动作格斗
官方网站	www.plainsightgame.com
上市时间	2010年6月18日



还记得威尔史密斯拍摄的科幻电影《我，机器人》吗？现在电影中的机器人形象到游戏里来啦。每个机器人都是一个手拿日本刀的武士，在三维的宇宙空间和小行星里飞跃，





用你的武士刀杀掉敌人。你可以杀掉别人的机器人来获得他们的能量。就像大力水手的吃菠菜一样，更多的能量能够使你更大、更强、行动更快速。在这里，到处惹是生非可不是什么好事，这会使你成为大家的目标。而这时，为了夺取胜利，你需要将你的能量转化成分数……需要怎么做？很简单，自杀。按下自杀按钮……

莉希缇之泪：道具屋经营之方

游戏类型：220MB

小P羊推荐

英文名称	Recettear: An Item Shop's Tale
游戏类型	动作角色扮演
官方网站	www.carpefulgur.com/recettear
上市时间	2010年9月11日



难得一见的小型动作角色扮演游戏，但是制作的水准却相当高，风格有点与著名游戏《伊苏》系列类似。游戏内容是外出冒险加上开店赚钱的组合。女主角的老爹因为跑去当勇者斗恶龙的勇者，之后在火山口附近失踪，留下大笔债务。地下钱庄的妖精前来催债，看女主角真的还不出来，便提议要她开店卖道具还钱。游戏中的同伴系统、装备系统、升级系统、任务系统一应俱全，相信我们的玩家在体验游戏后定能爱不释手。





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

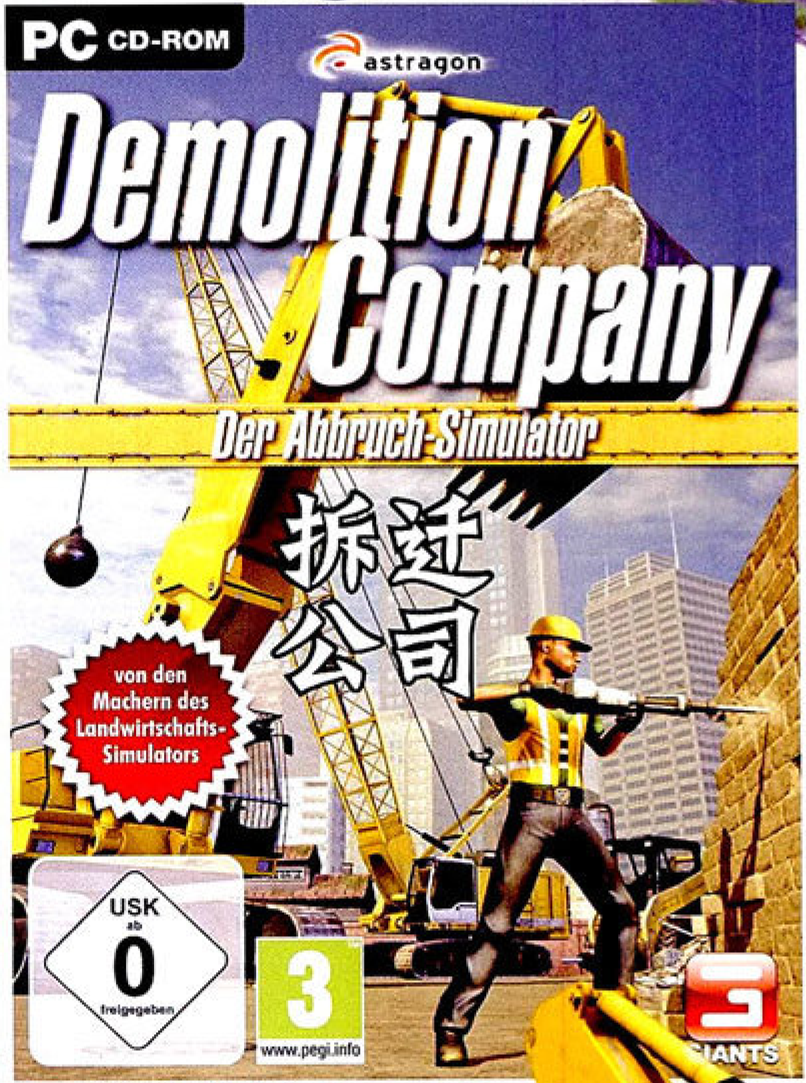
大楼是这样倒塌的

一击倒楼

策略模拟	Demolition Company 拆迁公司	推荐人群：想要让一座座大楼倒下的玩家	期待度 B
	大楼拆迁	游戏公司 Excalibur Publishing Limited	发售日期 2010年9

在城市中，一个楼房的拆迁正如它们被建设时那样迅速，而你仅仅是想要旁观那些大楼倒塌，还是想要亲自动手使用那些机械和物品去征服这些高楼？

在游戏中您拥有一家新兴的拆迁公司。众多的任务会引导您在这个城市的不同地区拆迁各种楼房。以一系列的拆迁工作和各种拆迁工具在城市中占据地位。用破坏球和挖掘机推倒楼房，放置炸药和电钻推倒墙壁，使用滚轮式装卸机运送瓦砾和碎片。您可以继续投资，从而解开贵公司的业务领域和新拆迁机器。全新的机械、全新的爆破工具、全新的挑战，发挥你的想象力与创造力让一幢幢大楼倒在自己的脚下吧。




你可以操作众多在其他游戏中难以见到的大型工程车辆


最初级的时候你只可以使用小型的拆迁机械来完成初级任务


你是不是很想尝试一下用这个撞球机砸东西的感觉呢？

众多钢铁机械等你来驾驭

从马力较小的初级拆迁机械一直到大型的挖机以及钻机，甚至是那些只有在电影里才看见过的撞球机在这里都应有尽有，甚至到最后还有媲美终级兵器一般的超大型撞球机以及连终结者都为之畏惧的铲土机，都可以让你在这个为城市重新整容的作业中应有尽有。

完成最完美的爆破

当然除了巨型机械之外，游戏也提供了让你轻按按钮就让大楼倒塌的爆破作业套装，你可以在大楼中的任何位置埋上炸药来让大楼分崩离析，当然爆破的工具将会随着你的投资而不断变强，让万丈大楼变成顷刻间变为烟尘，而且这一切都是合法的哦。







实况的自我救赎

足球竞技

Pro Evolution Soccer 2011
实况足球2011

类似游戏：FIFA足球

真实爽快

游戏公司：Konami

发售日期：2010年12月30日

期待度：B

实况自从被FIFA追赶上后，就一直被按着脑袋打，这叫实况迷们情何以堪，每一次出新作就安慰自己这次可能是精品，可每次都让人大失所望，兄弟们用点心，吃老本混不久的，下面就让我们来看看这款《实况2011》能给我们带来多大的惊喜。

传球力度只能靠感觉

游戏中，当你所控制的球员做出传球动作时，他的下方会出现一个彩色的力量条，用以选择合适的力量大小。就好比网球游戏里发球时的力度条一样，你需要在很短的时间内计算一下，究竟是将球传到队友的右脚处还是左脚处；还需要计算究竟传一脚多大力量的直塞球可以在撕破防线的同时让队友能够及时赶上。游戏中依然保留了“直塞球”键，你可以发挥自己的想象力，用手术刀般的传球为队友觅得杀机。

全新的防守和进攻

本作将更注重战术和佯攻技巧，进攻火力将更加强大。而这些动作的执行也将更加简化，只要事先设定好一组假动作快捷键，只需按下并移动摇杆即可做出让防守者望球兴叹的假动作。当你控制梅西或C罗带球时，将可以做出和他们现实中相一致的华丽过人动作！

FIFA系列前两年开始注重的身体对抗也成为了《PES》中的一部分。按住X键，并移动左摇杆可以让玩家对对方展开



▲请注意巴萨球员脚下的彩条

“橡皮糖”般的防守，当你松开摇杆时，玩家的球员还会继续穷追不舍一段距离。操纵自己的球员奔向带球的球员，他便可以根据时机的不同进行断球或干脆放倒对方。





▲可以预先设置一连串过人动作



▲通过快捷键把预先设置的动作轻松的应用出来

简洁的菜单设定



▶这次只要和下棋一样，移点就行

一球成名模式

在更衣室里，主教练给予你明确的战术要求，你该完成什么任务，所期待你覆盖的场上区域，还有你应该盯防那位球员等等。战术要求会随着球队状况作出改变。主教练会在赛后对你所执行的任务作出评价，包括比赛覆盖的区域和战术上的问题。然后你将收到来自主教练对你的评估短信。在这个模式里，今年玩家们将会在游戏里拥有明确的目标。而且能够显示出主教练对你的信任度如何和你对球队的贡献值的水平。这将让玩家们在赛后有着一种成就感。





▲可以在比赛中临时改编战术

◀更衣室布置战术

第一人称射击	Forever Duke Nukem 永远的毁灭公爵	期待度 A
	跳票 · 游戏公司 Gearbox · 发售日期 2011年	

准备好你的太阳镜，进入毁灭公爵，这位传奇史诗般人物的展区。外星人又一次袭来，只有公爵能拯救世界，拯救宝贝们以及成为一个坏小子。射击游戏王者带着更加夸张的武器回归了，这次包括更多巨大的外星人和前所未有的互动关卡。射击铁环，举重，浏览成人杂志，在白板上涂鸦或与毁灭公爵居住的众多美丽女子眉目传情。毁灭公爵将在游戏界永远不朽，这是他的传奇。

在2012前终结的跳票

DUKE NUKEM FOREVER

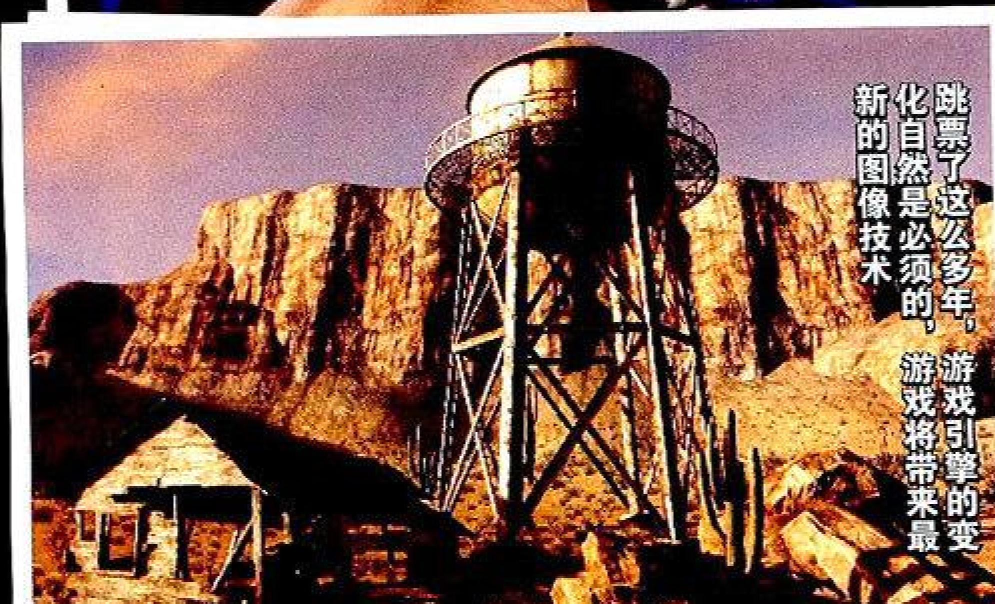
永远的毁灭公爵

成为传说的游戏

传说中的《永远的毁灭公爵》是13年前广受赞誉的《毁灭公爵3D》的续作，至今开发已有无数年之久，堪称游戏史上开发周期最长的游戏。《永远的毁灭公爵》让玩家们从最初的狂热期待到烦躁到抓狂，之后到狂暴后的冷漠，最后到呆滞，甚至到遗忘，可就算如此《永远的毁灭公爵》还是没有到来。这款游戏到现在已经不被视为一款游戏，而被视为一部经典的桥段来看待。就算是现在你对于一个还未了解这次"真的"即将发售的FPS爱好者说"毁灭公爵要发售了。"。他一定觉得你是在讲一个冷气十足的笑话。



毁灭公爵当初一起放荡不羁的形象受到许多人的追捧



跳票了这么多年，游戏引擎的变化自然是必须的，游戏将带来最新的图像技术

买微信：b…88



游戏完全体现科幻FPS的爽快新，将面对各种大型异性生物



如果说游戏史上的跳票王是谁，毫无疑问是已经跳票13年的《永远的毁灭公爵》，就让我们在这个有趣的时刻回顾一下“永远出不了的毁灭公爵”走过的这13年。

1997年

《永远的毁灭公爵》在4月27日的E3大展上首次公开，引爆全球，由3D Realms负责开发。

1998年

开发商3D Realms放弃了虚幻1游戏引擎，游戏推翻重做。

2000年

开发商3D Realms再次更换游戏引擎，采用虚幻1.5游戏引擎，游戏再次推翻重做。

2002年

游戏再次更换游戏引擎，采用虚幻2游戏引擎。

2003年

《永远的毁灭公爵》首席设计师Broussard公布，游戏将只以英文语音配不同字幕的形式出现。

2007年

游戏出现了游戏演示DEMO视频。

2008年

《永远的毁灭公爵》出现可试玩游戏版本。

2009年

开发商3D Realms因为资金问题倒闭，《永远的毁灭公爵》就此悲剧？

2009年7月

Take-Two公司将3D Realms告上法庭，原因是它违反了“必须将《永远的毁灭公爵》开发完成的承诺”。就此《永远的毁灭公爵》有死灰复燃的迹象。

2010年1月

《永远的毁灭公爵》相关电影演员透露其实游戏还在开发中，间接证实了跳票王的复活。

2010年9月

Gearbox涉足该游戏开发，并且宣布2011年发售。

电攻百科——游戏跳票的里程碑

世界上有许多被玩家奉为经典的游戏，不过一个游戏能够单单通过“跳票”就奉为经典的游戏恐怕就此一家了，当然能够达成这个无敌成就也并不是单纯的因为时间长，而是在跳票的同时还受到别人的关注，这可不是随便一个一拖再拖的游戏可以办到的，迄今为止13年的岁月或许你一时无法了解这个数字的意义，就让我们来看看一些实际的例子。

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，黑岛工作室诞生、发展、辉煌，然后灭亡。

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，即便像暴雪这样跳票无数，超级拖沓的公司也生产了5款著名游戏：《星际争霸》（1和2）、《暗黑破坏神2》、《魔兽系列》。

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，从Quake1到RAGE，id公司换了4套引擎，推出了Quake3、RTWC、Doom3、Quake4、ETQW……

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，一共有20种游戏主机发售。

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，个人电脑处理器速度提高了32倍。

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，《南方公园》系列从第1季播到了第11季，共158集。

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，曾经认为审批无望的《魔兽世界—巫妖王之怒》中国大陆区游戏，也通过了审核，并且正式上线了。

所以……现在跳票要终止了吗？



NBA 2K11

上帝“又又”回来了

NBA 2K11 挑战乔丹十大纪录

篮球竞技	NBA 2K11	推荐人群：热爱篮球和死忠乔丹的球迷	期待度
	乔丹归来	游戏公司 2K Sports / 发售日期 2010年10月	A

作为一个时代的缩影，伟大的篮球之神，没有之一，迈克尔·乔丹已经远离篮球游戏很久了，他们费尽心机强行把他拉回来，他们让整个包装制作都是围绕乔丹一个人来进行设计，从来没见过一款游戏给一位球员如此高的待遇。

挑战乔丹，你就是神

《NBA 2K11》中为玩家准备了“挑战乔丹”系列十大挑战乔丹记录的小游戏，这其中包括了乔丹职业生涯最经典的赛事以及与乔丹相关的主要对手。每一个挑战项目都可以用你喜欢的球员实现，无论是魔术师，卡尔·马龙和斯托克顿。在和爵士队的比赛中，斯托克顿和马龙会不停的挡拆，邮差展示了他老男人一样的跳投。关于乔丹的每场比赛都有特定的动画，那意味着你可以看到对波特兰的耸肩，你会看到患流感的乔丹在那场比赛后把皮蓬当作拐杖，甚至有些动画表现了爵士球员的难堪，那就是晃倒拉塞尔的经典绝杀。

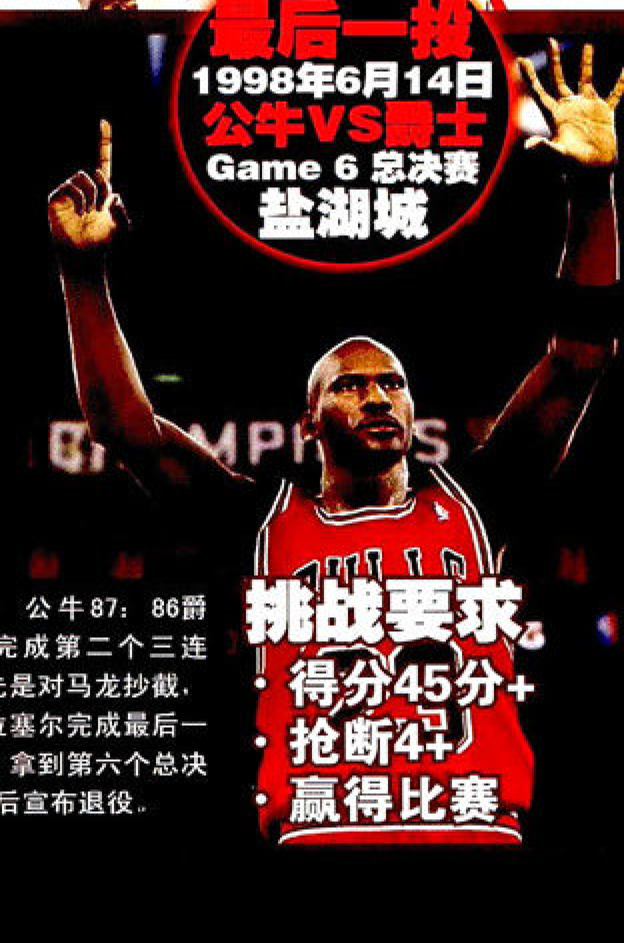




▼背景：尽管公牛输掉了比赛，但乔丹势不可当独得63分，大鸟伯德是这样描述这场比赛的：“乔丹，就是披上23号球衣的上帝。”

上帝
1986年4月20
公牛VS波士顿
季后赛首轮Game 2
波士顿花园球馆

挑战要求
- 得分超63分+
- 命中率超50%



最后一投
1998年6月14日
公牛VS爵士
Game 6 总决赛
盐湖城

▶背景：公牛87：86爵士险胜，完成第二个三连冠。乔丹先是对马龙抄截，然后晃倒拉塞尔完成最后一投准绝杀，拿到第六个总决赛MVP，之后宣布退役。

挑战要求
- 得分45分+
- 抢断4+
- 赢得比赛





挑战要求

· 五场比赛平均得分31+
· 命中率55%+

▲ 背景：公牛与湖人进行了5场大战后首夺NBA总冠军，乔丹在Game 2中的空中换手成为经典。



挑战要求

· 得到38+
· 篮板7+
· 赢得比赛

▲ 背景：乔丹带病上阵拿下38分，公牛3：2领先，乔丹赛后接受采访时说，不论我病的有多重、多累，带领公牛为芝加哥拿下冠军是我的责任。赛后乔丹扑到在皮蓬怀中的画面现在还让人记忆犹新。

这会是不一样的



小道消息

《NBA 2K11》开发工作室裁员达30人，此次裁员事件也得到了Take-Two通讯与公关事物副总裁Alan Lewis的确认。他说："为了将现有资源和未来资源保持一致，提高游戏开发效率，2K Sports决定对其Visual Concepts工作室裁员30人。这不会影响《NBA 2K11》的发行以及未来的AAA游戏的开发。"

噱头 预定就送乔丹"球服"

凡是于10月4号之前在GameStop预订《NBA 2K11》的玩家将免费获得一件独家提供的乔丹公牛"虚拟"球衣。需要强调的是，该免费虚拟球衣只在《NBA 2K11》预订期间赠送，发售以后不会在提供。预订用户可在微软Xbox Live或索尼PlayStation Home在线社区中下载到该球衣，Xbox 360用户将获得乔丹红色公牛球衣，PS用户则将获得白色公牛球衣。



让你头痛的防守



让我们首先从防守持球者的AI说起，阻止持球者的突破和接近篮筐，游戏开发者透露重新修改防守移动的模型曾是我们工作一大重点，从玩家控制的AI的立场方面做文章。这对防守持球者的球员尤为重要。拥有这种全新的移动模型后，AI防守者能轻易跟上持球者的步伐并对后者的移动和快速转变做出回应。同时游戏还加入了一种名叫切断移动的能力。这是一种快速移动，能让防守者对持球者的第一步作出反应，基于防守评分的持球防守者将会观察持球者启动的第一步做出这种切断移动。

遮挡的逻辑也同样改进了，防守者将会把对位球员吸引到他惯用手的一旁来进攻，非惯用手运球的评分和断球成功率有关，这就让遮挡变得很有价值。AI在这方面会变得很聪明，而且当在遮挡的时候会考虑持球者的运球能力，所以你不会看到防守者遮挡着像保罗这种运球高手，他能够从任何一边发起进攻。另外一个需要利用遮挡的方面是从底线阻挡对手从侧翼的突破，同时利用出界线作为第二名防守球员，补充说明一下，2K11里底线区域已经被重新处理，强迫进攻方进入底线区域能够使他们容易丢球或被断和在底线附近艰难出手投篮。





《uni.》的主人公竟然是个女孩子！为全年龄对象的ADV游戏的本作，是描写在全是女孩子的学生宿舍里所展开的欢闹喜剧！我们的主人公星空綺麗々，是个非常讨厌自己名字，一本正经重常识顽固人。这是她和一群脱离常识充满个性的愉快角色们编织而成的非日常的日常生活，又有点悲伤的故事。

2010年樱花再开的初音岛

冒险	Uni. ユニ	推荐人群：初音岛以及CIRCUS的FANS们	期待度 A
恋爱	游戏公司 CIRCUS	发售日期 2010年9月8日	

故事情节

品行端正，学习优秀的女孩子星空 綺麗々有个烦恼——那就是自己的名字。

“是个可爱的名字呀”虽然也有朋友是这样赞美，但大多数的同班同学都肯定是认为是“古怪的名字”的。

綺丽々怨恨原本是暴走族的父亲。

“真想快点离开父母身边，独立一个人住……不良和暴走族什么的都给我消失就好了……那么也就不会再有人和我一样有这种悔恨了……”

綺丽々升上了风见学园本校，但却毫无因为新生活受到鼓舞的心情。

一想到每年每年拷问似的新班级自我介绍，心情低沉地在走廊走着，在那里贴有一古怪的新闻引起她的注意。

——初音岛学生风纪联盟寻求个人加盟者——

“正义感强烈的您！ 想要和美好的伙伴一起守护初音岛的风纪吗？”

女性1名 有带浴室厕所的专用宿舍——

“就、就是这个了！”綺丽々跑向了古怪新闻上所写的地址。

星空綺丽々和桜刻馆住人们间的，

大吵大闹，非常脱离常识的——但又有些悲伤的故事静

静拉开了序幕。



星空 綺麗々 CV：伊瀬茉莉也

拼命守护风纪，加入了初音岛学生风纪联盟的少女

认真严肃得过分，耿直的人，不晓得变通的性格，认为异性交往是成为不良的开端。
自己绝对不会说出来（但已经露馅了），她非常喜欢甜食和可爱的动物。
可不知为什么动物们都不亲近綺麗々，所以她本人就说是「讨厌动物」。



喜多 恵実 CV：椎名へきる

开朗有活力，还留有孩子气一面的女孩子

总是带着会说话的人偶“まりりん”，常表演2人相声似的对话。
以命中率很高为豪的塔罗牌占卜是她的特技，但不知为什么存在感薄弱，薄弱到除了住在宿舍内的人以外都对她无所认识



早乙女 リルカ CV：釘宮理恵

讨厌男人的毒舌女孩子

最喜欢綺麗々了，有些爱慕过剩。

在怪人众多的桜刻馆中是少数负责吐槽的角色。

特技是自力学会的“踵落とし”（空手道中的一种上段踢技）

白河 いおり CV：日高のり子

腼腆的初音岛偶像

头脑清晰，运动神经也是顶尖的。
容姿超群漂亮。
因此在学生中受到不论男女都向她投向的仰慕的眼神。
但她本人总是先害羞起来，似乎是不怎么为此而高兴。

用自身的剑创造传说

策略模拟	Grotesque Tactics：Evil Heroes 暗龙骑士团	推荐人群：策略游戏爱好者	期待度 B
	非正统冒险	游戏公司 Headup Games	发售日期 2010年9月

暗龙骑士团


在《暗龙骑士团》中有着一个相当与众不同的世界，独特的人物魅力等着你来体验



《暗龙骑士团》是由欧美新锐工作室Silent Dreams所打造的策略角色扮演游戏，其开发团队是采用了知名RPG《救世英豪》系列的小组人员，呈现给玩家充满幻想及奇幻风格的史诗故事。

游戏故事是从一名军校的学生——德雷克（Drake）开始，充满忧郁气息的外表的他，遭逢人生最大的挫折，一度想结束自己的生命。在此刻，却遇到了一名军队的幸存者——人类中的传奇英雄，主角受到了英雄的感化，决定挺身对抗逐渐在大陆蔓延的邪恶生物，德雷克将号召优秀的人才，将自身的剑化为正义，扫荡世间一切浑沌。

不一样的SRPG

《暗龙骑士团》的背景采用大量的奇幻设定，拥有各种不可思议的奇幻生物，从外表丝毫没有威胁性的蘑菇族、妖精甚至能一击将人类化成肉块的巨人。而本作游戏方式就如同名作《皇家骑士团》一样，进入战略地图后，玩家必须操控单位进行攻击、防守、释放技能或魔法等行动，也因此在计算敌我的位置上必须格外谨慎，一昧的往前冲很容易就会遭到敌人的包围，通常等待你的下场只有死亡。《暗龙骑士团》与一般SRPG的差异，是在遇敌部份采用类似遭遇战的作法，以无接缝的方式直接进入战斗，在清除某区块的敌人后就会恢复成普通移动模式，不用在读取上等候老半天可说是玩家一大福音。

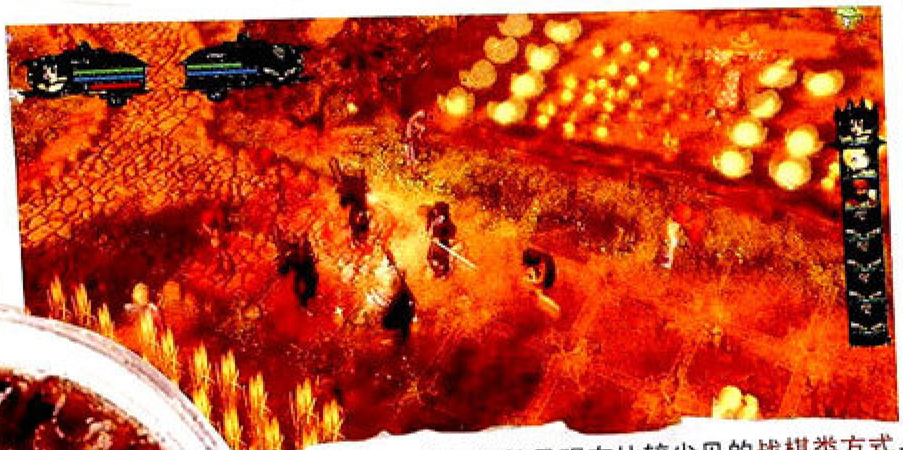
每位主角都有各自擅长的攻击方式，主角是以迅雷不及掩耳拔刀术攻击敌人；能单手挥舞沉重的大剑把敌人玩弄于掌心之中的传奇英雄；在千里之外便能精准射杀敌人、箭无虚发的少女弓手甚至还有擅长使用二刀流的哥布灵。每位角色性格及能力大有不同，唯有掌握角色特性才能技压群雄。

体验暗之骑士团

《暗龙骑士团》提供了村庄供玩家探访，除了能购买武器及防具外，跟村民多聊天，他们会提供你不错的任务让你去跑腿增加资金及经验值，是个不错的收入来源。

本作最有趣的，莫过于诙谐的故事设定，怂恿主角拯救世界的英雄，其实骨子里是个不折不扣的好色之徒，目的是为了掳获众多美女的芳心，所以队伍中的女性数量可是远远的大于男性比例，最终英雄是否能完成他的野心就请玩家自己决定了。


战斗机同虽然是继承最基本的战战棋方式，不过诸多的改进让游戏过程变得更为流畅

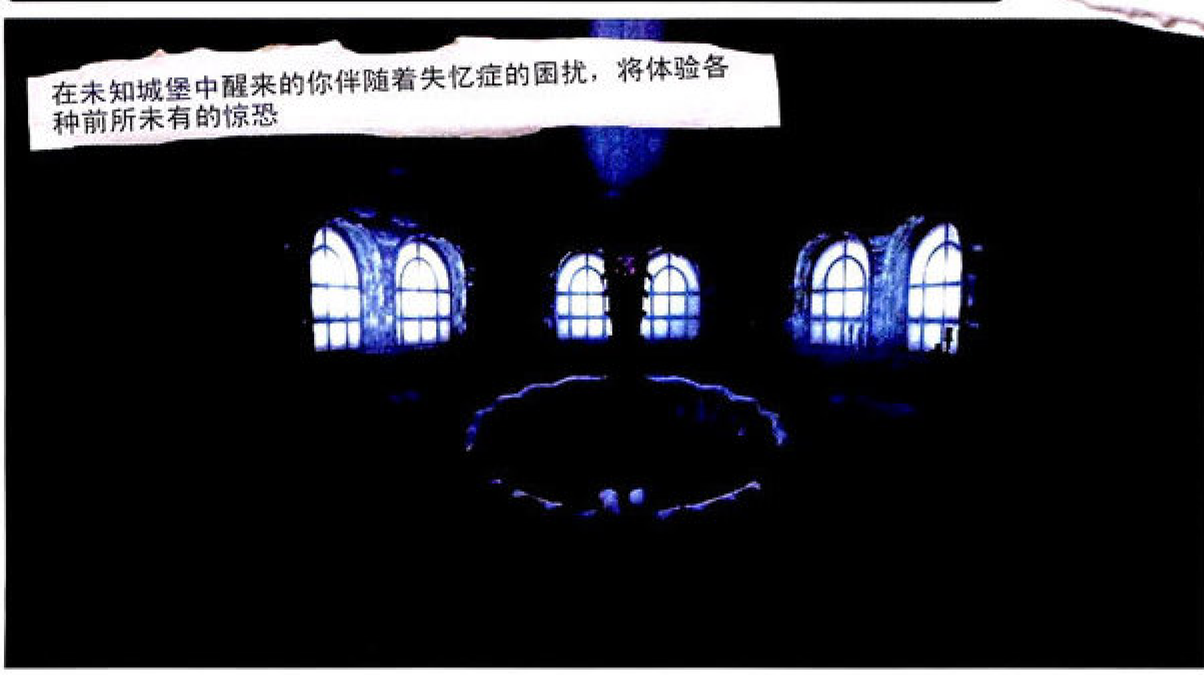

游戏中的战斗采用的是现在比较少见的战棋类方式，相信这会让策略迷们欣喜

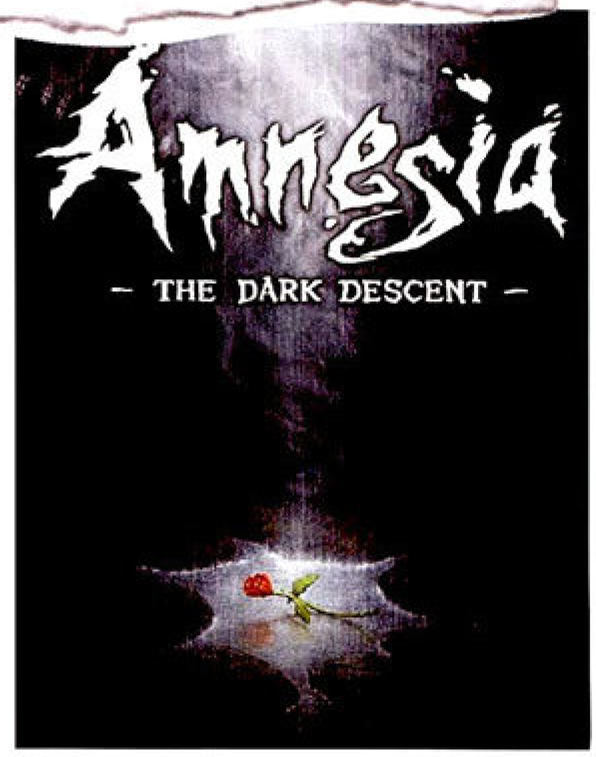
啃食你内心的黑暗

阴影随行

恐怖冒险	Amnesia：The Dark Descent 失忆症：黑暗后裔	推荐人群： 恐怖冒险爱好的者	期待度
	心灵恐怖	游戏公司 Headup Games	发售日期 2010年9月8日
			A

失忆症：黑暗后裔


在未知城堡中醒来的你伴随着失忆症的困扰，将体验各种前所未有的惊恐



当我醒来时，我的头很痛，喉咙像火烧一样。我在哪？我是怎么到这儿来的？当我试着辨认我所在的地方时，痛苦与折磨的记忆若隐若现。我对这地方感到说不清的熟悉，但我不知道为什么。突然，一股强烈的情感从我脑中掠过，一个记忆浮现了。有东西在追我，它离这很接近。我的身体充满了一种可怕的冰冷感觉，我的脑子里只剩下一个想法：我必须逃走。 Frictional Games继《半影》系列后的又一恐怖新作，游戏中玩家将扮演一个名叫Daniel的男人，在一座恐怖的城堡里醒来，孤身一人，完全不记得发生了什么事。不过也许你不是孤身一人，因为尖叫、低吼等吓人的声音不断在漆黑的大厅中回荡。为了逃出城堡，你需要勇敢地冒险，但不久你就会发现“你还必须承受Daniel不安的记忆。恐惧不仅来自外部，也来自你的内心。一次探索人性黑暗角落的旅行在等待着你。”

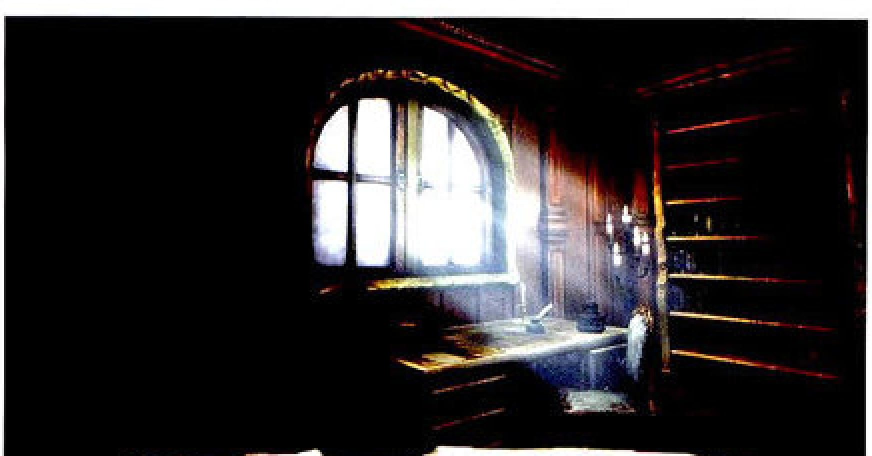
无助未知的绝望

对于恐怖游戏来说很难说明什么才是真正恐怖的内容，以《生化危机5》来说，在黑暗中你不断的受到无助、恐吓以及死亡的威胁，这些或许很可怕但是这并不是真正的恐怖生存经验。你总可以找到一些可靠的武器，虽然你被未知的威胁时刻窥视着，这些威胁可能来自天上、地下或者任何角落，一个从通风口掉落的未知生物或许会让你惊慌失措，但是你总会有一个制服他们的方法，就面对任何生物一样不再让他们有任何活动。

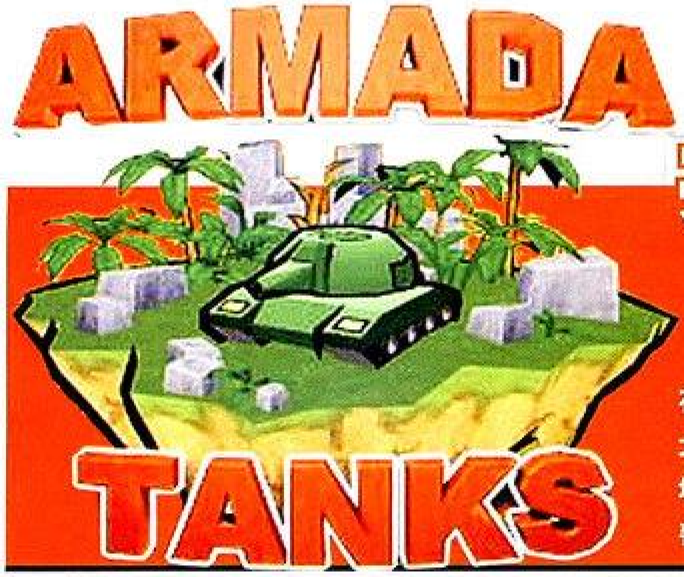
在《失忆症》开始时，你清醒于一个未知的世界。你被困在一个叫没办法离开以及要想要探寻什么都不知道的城堡。石厅充满了阴暗与划痕似乎有人行动的一样声音不断回响。一个会让你位置疯狂的气氛——确确实实的虚无和内心恐惧。随着灰尘扬起你进入一个房间，门打开后是一片空旷的大厅，在架空地板吱吱作响的脚步声，黑暗旋涡的吹灭蜡烛，以及从深处传来的吼声，将你的理智跌入漩涡。

无边无际的黑暗

这个故事中你会通过被放置在桌子以及城堡四周的笔记和日记想你告知，还有顺序奇怪的梦就好像以前的你在给你指明方向。这一切表明你正通过过去的记忆来寻找现在的出口，不断得到的提示似乎让你离真相越来越近。但是这一切也有可能是个陷阱的，也许是黑暗中的存在为你准备了错误的道路，仅仅是通过你的像他手中玩具一般的表现，来让他获得愉悦。矛盾的抉择，让你的内心沉沦于真正的恐惧之中。


你被困在城堡里的真正原因和这座归于建筑的存在理由你将渐渐的揭晓


真正的黑暗未知中，你将体验不同以往的心理恐惧



来自童年的回忆
坦克舰队五诫

有一个鼎鼎大名的游戏，这款游戏伴随我们这些出生在70年代、80年代的人一起长大。现在以FC时代的坦克大战为蓝本，从新制作的3D射击游戏诞生了。在本作中，坦克的升级环节是一项新的突破，玩家可以通过购买来改善你的武器，装备等级，使你的作战设施更为强大。

综合评分	7.5
画　面	7
系　统	6
操　作	8
音　乐	8
游戏性	6
适合人群	9
关　卡	60关
游戏时间	3小时

同类游戏一览


红白机坦克


最新的3D坦克


魂斗罗坦克

上手操作





界面解析



坦克五诫

❶少在自己老家作战


特别是像这种镜面反射，子弹的去向很难把握

这款游戏所设定的反射和散射，虽然说有极大的伤害，但又不可避免的损伤到基地外墙，到后期敌方的坦克血量厚，数量多，一旦在老家附近展开大规模的战斗，那等于帮敌人拆老家，因此平时还是在中段解决战斗，有少量坦克接近老家不要慌，他们会先转悠一会，并不一定会一直盯着基地打。

❷别看到道具就吃

本款游戏的道具出现时间很长，而且敌方坦克自己不能吃道具，因此没有到万不得已先不要吃，先吃一些增加速度、攻击力、无敌等道具，一些加血、强化老家外墙的道具视情况而定，总之让每个道具都能发挥最高的效果。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：sky　美编：小米


等到伤血了再吃


等到老家外墙打烂再吃

③先别"斩草除根"

1、每个关卡的坦克都不是一下子全部出来了，他们都会分批，前一批的最后一辆坦克没有消灭，下一批的坦克是不会出来的，因此在这段空窗期，铺好自己的战线，选择最好的位置。

2、到了每个关卡的尾声，如果老家没受到什么威胁的情况下，不要急着把敌方坦克消灭来结束战斗，因为吃到道具的多少会决定你关后的得分，因此留个独苗，先把周围的道具清理掉，才给它最后一炮。



吃的道具数量也能加分


炮台的弱点就是转向慢


要嘛就赶紧打掉，要嘛别在它附近开战

④首要消灭固定建筑

在关卡中后期，这些固定建筑会带给我们很大麻烦，第一时间先搞定他们，固定炮台的弱点是转向慢、碉堡弱点是不能进行斜角度攻击、加血装置没有攻击力。


站在斜角进行攻击

⑤Boss别硬拼

游戏中真正意义的Boss并不多，这边就提一下最后一关的Boss，装甲厚和攻击力高是它的特色，但它只知道追着你跑，因此懂得放风筝，千万不要盯着Boss对拼，慢慢磨死它只是时间问题。


看上去我比Boss牛逼

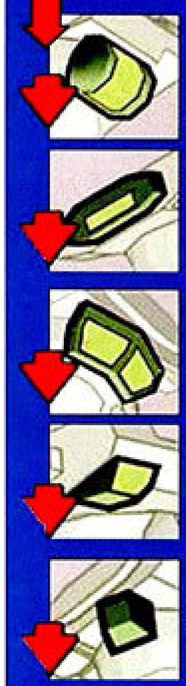
装备车间购买顺序

你能提升你的武器和装备，升级坦克。游戏中等级能超过60级，有6种武器，24种升级装备。



脉冲炮

攻击力和上弹速度最平衡的炮，特别是散射到后期坦克多，可以通过折射的时候很有用。



伤害

弥补了脉冲炮攻击力不高的缺点

移动速度

救基地的必备选择

护甲

到后期敌方坦克的攻击力提升，外加复活时间太长，皮厚很重要

发射速度

重载时间

其他武器：到后期全部购买钱绝对够

武器信息列表

①大炮(Canon)：攻击力34 弹速度0.43 攻击力强，上弹费时。

②机枪(Minigun)：攻击力15 上弹速度0.12 与机炮刚刚好相反，攻击力较弱，可是上弹速度却奇快无比。

③火箭炮(Rocket)：攻击力28 上弹速度0.31 火箭炮碰到目标后会引起爆炸效果。

④电击(Lightning)：攻击力38 上弹速度0.75 闪电攻击，能同时间破坏一部以上的坦克车，缺点同样是上弹速度慢。

⑤火焰(Firethrower)：攻击力15 上弹速度0.06 攻击迅速，可惜距离太短，造成限制太多。

⑥脉冲炮(Shock Gun)：攻击力25 上弹速度0.31 打中目标后散射造成极大的破坏。





综合评分	8.5
画面	8.5
系统	8
操作	8.5
剧情	7
游戏性	7.5
适合人群	科幻宇宙游戏爱好者

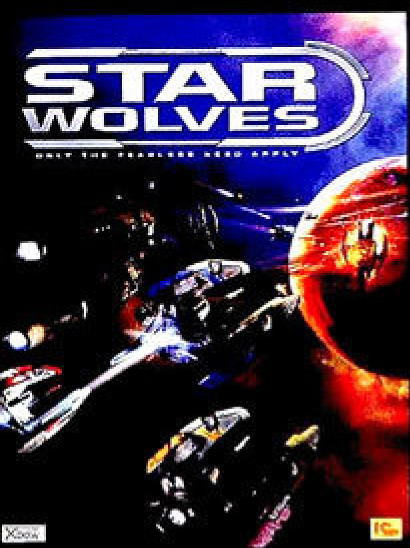
综合评价

内容丰富，操作简单，能让玩家更专注于探索宏伟的宇宙空间。

STAR 3 WOLVES

游戏制作:	X-bow Software
游戏类型:	太空角色扮演
发行日期:	2010年3月3日
官方网址:	games.1c.ru/starwolves

星际之狼3 内战
真正意义上的太空角色扮演



↑《星际之狼》（Star Wolves）2004年发布



↑《星际之狼2》（Star Wolves2）2006年发布

阿汤有话说

当广大读者和众小编还沉迷于《星际争霸2》引人入胜的剧情，花样繁多的成就和火爆激烈的对战时，游戏感官敏锐，品位独特的本大叔早已盯上了另一款同样是科幻星际类型的游戏《星际之狼3：内战》（Star Wolves 3：Civil War）。相比“星际2”的即时战略类型来说，“星际之狼”系列游戏就完全是科班出身的太空角色扮演游戏了。还记得之前杂志的“电攻榜”里大叔做过的太空游戏专辑吗？里面就提到过这款游戏，而3代则是2010年最新款的作品。与同类型游戏相比，《星际之狼》的最大特点就是取消了诸如商业经营、宇宙阵营等繁杂的策略环节，把重点专注在战斗和角色扮演要素上，让玩家既能很快上手操作，又能尽情体验太空翱翔的快感。这也是为什么我摒弃诸如《X3》《EVE》等游戏却独爱本作的最重要原因，简单就有玩头！

介绍完了游戏基本情况，就让我们立即进入体验环节。游戏虽说简单，却是全英文的版本，所以玩家如果觉得自己英文水平不够的话，可以跟随大叔的视角，先来了解游戏中的几大要素：操作、技能、战斗、武器。掌握了这些环节，游戏上手基本就没啥问题啦！不过还是建议你准备一个即时翻译软件，这样的话遇到关键时候读不懂单词，就不会手忙脚乱啦！PS：强烈建议国内民间汉化组汉化这款经典单机游戏。

操作篇

虽然在游戏主菜单setting的control里有很多游戏的快捷键，但对于新手玩家的“鼠标流”来说，游戏的操作全都体现在太空航行的界面图片中（如图详解）。游戏中你是以母舰操作为主，它是你的指挥中心，你的大脑。虽然你还可以拥有最多5艘战斗机，但是对它们的操控性其实不太大，大部分工作还是AI来完成的。除此之外，下列几个快捷键是玩家必定要掌握的，它们将给你在游戏中的航行和战斗带来很大方便。



操作界面图解

M键：（move）移动，普通的鼠标右键点击，只是在一个平面上的移动，想要在三维宇宙空间中全方位移动，你还得借助M键点击。

A键： 火炮攻击

R键： 导弹（鱼雷）攻击

Ctrl+A键： 攻击一个区域

Q键： 可以看现在进行的任务

tab键： 看星区小地图

Backspace键： 看全宇宙大地图

B键： 查看母舰与战斗机状态以及查收邮件

编辑：Samtown 美编：小米

技能篇

右键点击人物头像就能跳出技能栏，角色技能分为四大体系：飞行系（Basic piloting）、火炮系（Gunner）、导弹系（Missle）、系统系（system）。无论主角开始选了4个体系中哪一个，首先就要先提升共通技能，这和EVE很相似。比如，Quick learner和Expert learner（学习）是增加经验获得的速度，分别是10%和20%，很值，让你以最短的时间获得最多的经验。还有一条技能叫Six Sense（第六感），这个技能非常重要。第一层开始就要点上，让你在每个星系可以使用两次同一个主动技能，每次30秒，给包括母舰在内的所有我方单位（自己可以控制的单位）增加闪避敌人攻击的概率，一直到游戏后期都是非常强大的技能。而第三层是点了这个就能进FTU warehouse买东西了。里面比一般store便宜很多，所以也要尽早点。之后属于各自专有体系的技能要尽早点上，因为没有专属技能的话相关表现会有非常高的减益，比如炮手就会有-20%的命中率。最左边一系从上往下点效果分别是开启该飞行员使用2、3、4、5代机体的能力，如果你是母舰驾驶员，那就不用点这个，专注于系统吧！最后，所有系最下面一排都有一个技能Elite（精英）——飞行，枪炮，导弹，闪避等等各种能力全部+25%，这个就是你的终极目标了。



一不小心母舰被爆了，随时存盘很重要

战斗篇

游戏中的战斗，主要是宇宙中的即时空战。在遭遇敌机后，游戏会停顿，屏幕上出现红色的敌机标点。个人认为这个设定不错，让你在开战前有充分的准备，摆阵型、开技能等等。对于作战方面的心得，你需要明确两个基本点：（1）敌军AI是有视野范围的，出了视野就不会追了；（2）AI没有仇恨系统……就是说电脑都是第一个看到谁就追到死或者追到看不见为止，不会有仇恨选择。（单机毕竟是单机啊）所以战斗的事情就变得简单了，通常有两种实用战术，一是派遣一架闪避高、速度快的小飞机到敌机视野范围内引诱，然后保持在其视野范围边缘带回到我方机群中，带着他们绕圈……然后捡东西吧……二是采取坦克母舰战术，用各种道具技能把母舰装备得很硬，战前把小飞机全收起来，让母舰吸引住全部火力，然后放出小飞机展开高效的攻击。最后，对付敌人的母舰，最好的武器就是鱼雷，T系鱼雷（T-4，T-6，T-9）是非常好用的东西，从游戏一开始就要注意储备。



消灭敌军后可回收其掉落的物品



丰富的技能选择

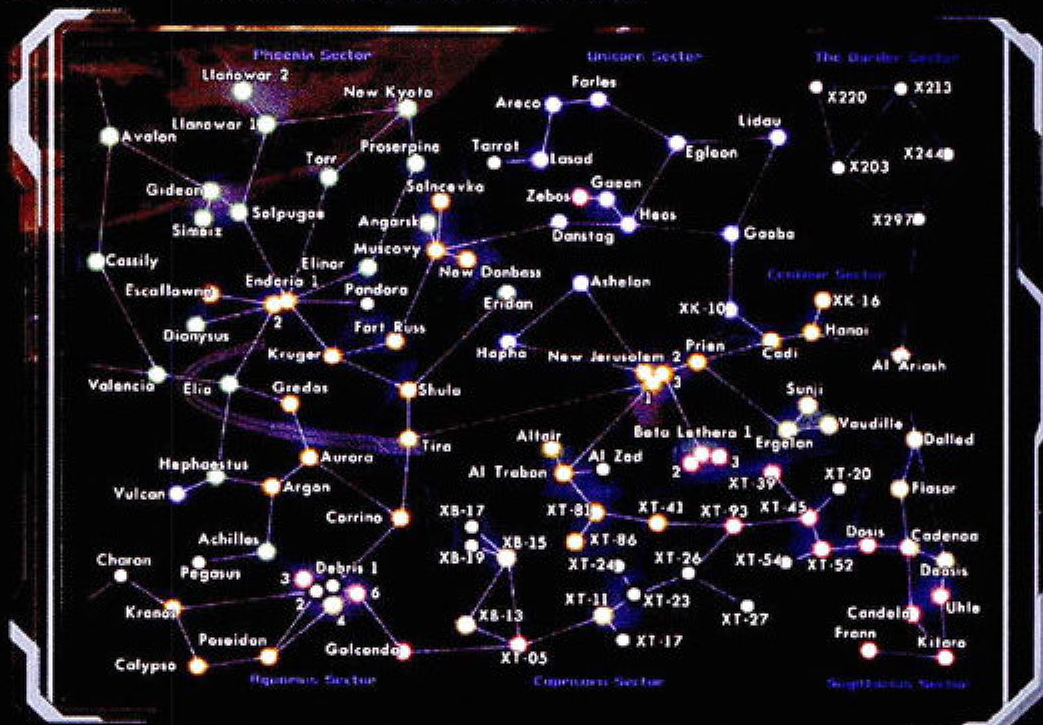
装备篇

游戏的装备方面非常传统，熟悉太空游戏的玩家不会陌生，尤其是EVE玩家。装备分为普通的和特种的，普通装备一般商店里能买到，而特种装备（装备名字后带大写英文字母的）只能去宇宙中打和找，母舰除了通过任务更新外，其他方式不能获得（非常BS这一设定，直接把母舰划出了装备系统）。小飞机分为5大等级，需要相应的驾驶技能，买之前要看清楚，千万别买来了不会开，再卖出去只值半价了哦！初期首选推荐2级的Raptor，4Light gun/3System，非常强悍。虽然Light Gun的命中都很低，但是MM和大叔（Greyhair）都属于Gunner路线，可以很快升级到所有炮火65%命中加成，开上Raptor，在前期属于秒杀型的存在。而武器、导弹、辅助等装备的选择就更丰富了。初期可以从商店里买，后期建议大家去XT系列星系里探险打海盗，会掉落大量优秀的特种装备哦！（PS：大叔居然在TX-52星域里发现了中国的长春和哈尔滨太空站……）



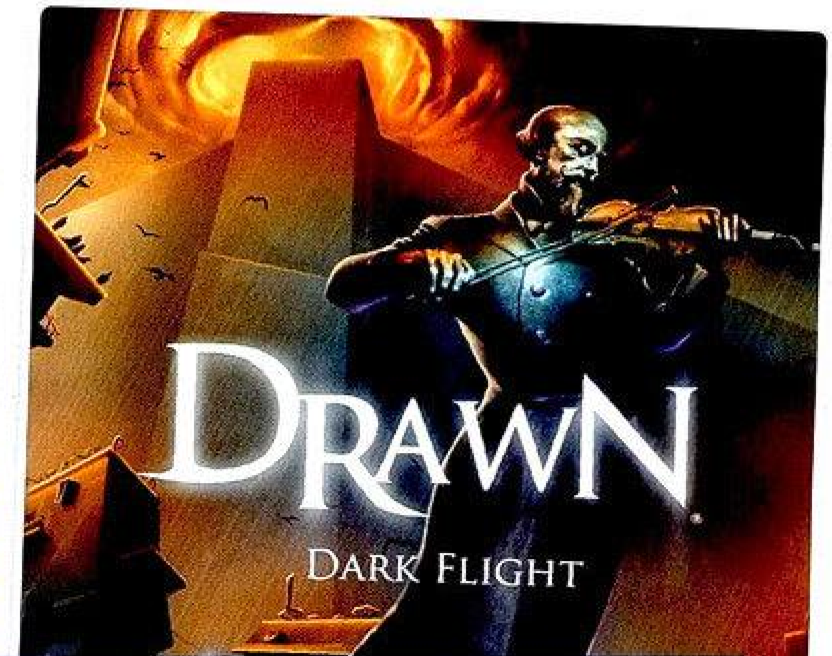
不同颜色的外框针对不同的插槽

最后，经常有人会问：飞机和母舰机体损坏了怎么修理？护盾损坏会自动回复，小飞机损坏了召回母舰机舱内就能自动修理。母舰损坏了最常见的修理方式就是去维修站（Maintence Station）修理，无论坏成怎样都是1000块。不过不是所有星域都有修理站，所以备一个携带修理器也行，但修起来速度慢，又要占用插槽，不推荐。同时，维修站还能提供母舰的电脑升级服务（firmware），升级也分为三种：驾驶、火炮和系统，升级等级越高，价钱越贵，效果也越显著。比如，但你需要用坦克母舰战术时，你就可以升级系统到MK3，250%的修理和护盾充能速度实在是非常厉害。配合5级10SP/S和20HP/S的盾/维修器，母舰立刻变成一个咬不动的大乌龟壳……相比36W的价格实在是物超所值。PS：一艘母舰一次只能选择一种电脑系统。



↑ 宇宙全图上橘黄色的星系属于old empire，绿色的属于new empire，明黄色的属于USS，红色的属于Triada，紫色的属于InoCo，无色的则是无主的混乱星系。

谜画之塔2：暗夜飞行
小冒险也有大刺激



综合评分	7.5
画　面	7
系　统	6.5
操　作	7.5
音　乐	8.5
游戏性	7

适合人群 喜欢冒险解谜又带有女性向的玩家

综合评价 虽然容量比较小，但内容绝不输于任何一款同类型游戏。

游戏类型：	冒险解谜
发行时间：	2010年9月7日
制作发行：	Big Fish Games
语言版本：	简体中文、英文

这是《谜画之塔》系列的第二款作品，是一款点击式冒险游戏，由Big Fish工作室开发。在前作中，玩家扮演一个偶然闯入巨大高塔的无名角色，这里曾经是魔法要塞，玩家立即被卷入到了拯救一位年轻的魔法公主的任务之中，她的名字叫做Iris，拥有梦中预言的能力。Iris被锁在了这座塔的塔顶，这是为了保护她，因为一个恶魔国王正在追杀她，妄图消灭皇室血裔的最后一名成员。Iris的整个皇室家族都拥有相同的能力，这也使他们的世界经历了短暂的黄金时代。然而恶魔国王从另一片大陆上前来，杀死了除Iris之外的所有人，征服并统治了谜画世界。在游戏中，玩家必须面对极具挑战性而又有趣的谜题，这些谜题散布在Iris的画作中和高塔之内，背后有着许多秘密。

游戏的整体感觉

本作的画风极符合游戏的名字，略带暗黑系的画面给人一种浓郁的神秘感。本作的开场、过场以及结尾的动画制作十分精良，如果单纯的将本作作为一个看动画的消遣游戏，也绝对不会让广大玩家失望。除了画面，这款游戏的音乐也是一个亮点。每个场景的配乐都有所不同，但整体的基调却和本作的中心紧紧相扣。一开始的地下室中的静谧风格，儿童壁画中的欢快风格，最后大战时的振奋人心……这些音乐也让这款游戏的可玩性和娱乐性有了大大的提高。这款游戏，一共分为两种模式的难度，简单模式带有明确的提示，适合消磨时间的玩家。顺着提示就可以轻松地过关斩将，完成剧情。复杂模式就没有了提示，适合比较爱动脑的，不怕死脑细胞的人士。毕竟本作中的各类谜题还是很有难度的，没有提示的话完成也比较困难，有可能要花费大量的时间。这款游戏全通关大致需要五至六个小时，当然也会有解谜高手花的时间会更短。在闲暇的午后不失为一个很好的消遣方式。



↑帮助



↑开场动画 艾瑞丝



↑暗夜飞行

火凤凰→

作为解谜的游戏，一个好的剧情是很有必要的。玩家需要在本作中跟着女主角Iris的步伐去点亮灯塔，以拯救被黑暗统治的国家。其中最主要的角色就是逃亡中的公主Iris，暗中帮助我们的弗兰克林和黑暗中的暴君。玩家所扮演的角色需要做的就是点亮城市中的三座灯塔，用光明驱散黑暗。在游戏的中期，会有黑雾堵住路，这个时候就需要去点亮灯塔了。灯塔一旦点亮，黑雾也会因为光明的到来被驱散。同样的，点亮灯塔也需要很多的智慧，而点亮灯塔的智慧就需要玩家自己去寻找了。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文：电攻MM写手团 后娘阿鋮　编辑：Samtown　美编：小米

解谜和提示

作为《迷画之塔》的第二款游戏，本作的一大亮点就是游戏中的各个场景由一幅幅奇特美丽的魔力油画组成。玩家需要进入每一幅画中进行探险解谜。每个谜题的难度也不尽相同，游戏也为玩家贴心的设置了提示，以此来帮助玩家揭开谜题。在简单模式下游戏时，屏幕的左下角就会有一位NPC来不时的为你提供帮助，只要你点击他，他就会不厌其烦的告诉你该做什么。该NPC就是弗兰克林，当玩家完成了整部游戏时，他会在额外奖励中继续与我们见面。在挑战困难难度时，如果没有提示是不是会很难以下手呢？答案是：否。本作的每一句对话，每一个情节都是精心设计过，环环相扣。如果你仔细的读过每一句对话，就不难发现，其实每一句对话都会带有隐藏的提示，甚至有时候提示还会非常的明显。



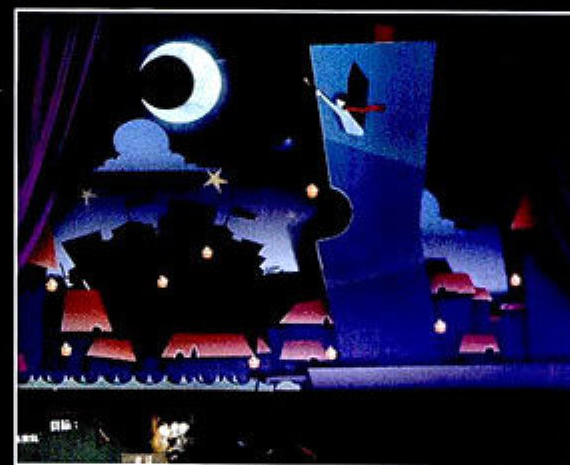
↑ 闪光的提示



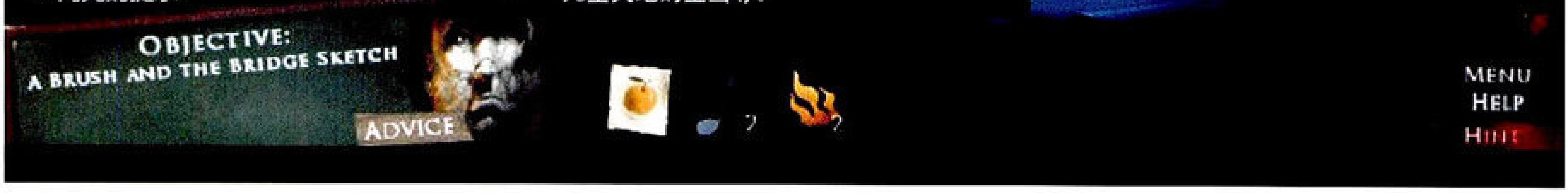
↑ 暴君

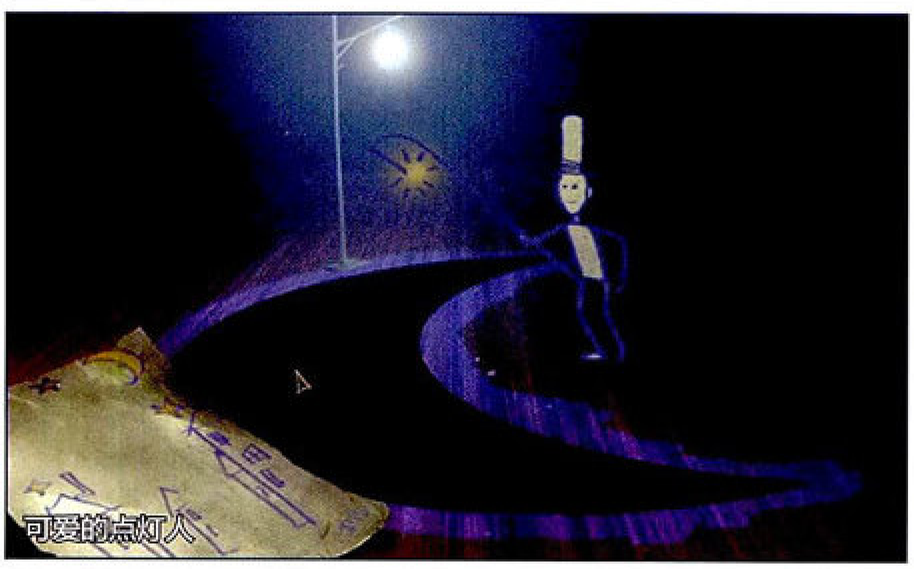
本作的主要任务就是对抗黑暗势力，很老套的剧情，但是被别有心裁地制作成了解谜的形式，也就显得有了新意。玩家一开始要从一个破破烂烂的地下室开始旅程，系统提示就会从这个时候开始跟着你，给予你适当的帮助。游戏的过程中，可以用Esc或者是点击屏幕右下角的菜单，调出设置界面。右下角的帮助和提示也是不可或缺的一部分，尤其是提示，在新手懒人们的解密过程中绝对不可或缺。另外值得一提的是，本作的解谜部分可以跳过，当屏幕正上方的时间条满了之后，就可以点击跳过谜题直接进入下一关的剧情，这省去了不少脑细胞和时间，玩家也不必担心，解不出谜题就此卡在了这一关导致游戏玩不到结局。而且玩家会在游戏中遇到很多有意思的场景，比如立体书、儿童天地的壁画等。

玩家们必须要注意的就是每一个画面中的任何一样物品都要一个不漏的捡起来，不然的话有些物品只有到了后期才会派上用场，要是前期没有及时带走的话，到了需要用的时候就需要重新回到开始的地方重新去找，这样就会白白浪费掉很多的时间。当然，本作中也有不少的缺点，操作类型的单一，不停地点击鼠标也会让人有那么一点的厌烦。以及不像复杂的大型游戏有传送点之类的方便工具，要回到某个地方就会非常困难。但是整体上而言，这款游戏的创意，剧情，音乐，画面的设计都是十分精良上乘之作。



↑ 需要自己动手的小小剧场





可爱的点灯人



图片提示

小小的额外奖励

此外，在完成了整部游戏之后，会有一个额外的奖励。不像其他类型的游戏，奖励是各种视频或者是图片，本作的奖励是另一个谜题。要帮助Iris拯救一直帮助她，同时也是一直为我们提供建议的弗兰克林。额外奖励中，玩家需要回顾每一个我们经历过的场景，寻找所有的破碎的玻璃画的碎片，和之前一样，弗兰克林也会在一旁指点我们，指明玻璃碎片的方位。当将玻璃画完整拼完之后，弗兰克林就可以从诅咒中解脱。整幅玻璃画上描绘的就是成为女王之后为王国带来光明的Iris ，在玻璃画拼凑完成之后，破碎的灰色玻璃画就会光彩熠熠，而在这个光芒之下，我们的弗兰克林也就能够在女王的光辉下从破碎的石像变回正常人。



结束动画



小宝石有大智慧 战神的挑战2

不仅仅是“宝石方块”

“宝石方块”相信是大多数有在休闲的时候都玩过的小游戏，在棋盘上有个各种类型的宝石，每当将他们横或者竖向3连的时候便会消除得到分数，而4个、5个甚至更多数量的宝石相连便会有额外的加成。而《战神的挑战2》便是在这类游戏的基础上制作的。当然玩过各类大作的你或许会觉得“宝石方块”这种游戏究竟有什么好玩的，当然某猫承认当初看见这个游戏的时候也是抱着这样的心态，但是当实际玩过之后便会发觉宝石方块竟然也可以有这么好玩！

宝石详解

游戏中的宝石总共有7种，其中魔法色彩宝石分别是红、黄、蓝、绿、紫，五种，这类宝石在玩家进行三个及以上的同色排序时会消除，之后会赋予玩家一定的魔法值，每消灭一个宝石得到1点该颜色魔法值，而随着玩家属性的提升会得到额外的魔法值。另外两种宝石分别是有着拳头形象的行动宝石以及骷髅宝石，行动宝石和魔法宝石相同不过给玩家增加的是行动值，也就是使用武器所需要的能力。而骷髅宝石则是给对方造成伤害。

除此以外还有两种特殊的宝石，分别是通配宝石和+5的骷髅，通配宝石在调色的时候可以算作五色魔法石的任何一种，同时还会增加一定的魔法获得量倍数。而+5的骷髅在消除时，每个都会造成5点基本伤害。



1、魔法值

消除宝石后便可增加此项数值，这是使用各类技能的必要条件，由于每个技能的需求魔法各不相同，为了限制对手的技能使用，有时候即使这项颜色的魔法值自己不需要也要记得抢掉，同时还有一些技能可以影响对方的魔法值存量。不过有一点要注意的，那就是当盘面上不存在任何可以消除的宝石，棋盘重置的时候会自动将双方的魔法值归零。

2、装备

人物除了武器以外可以拥有总共4样装备，主要的作用是增加属性以及人物的防御能力，同时所有的装备都拥有最基本的普通（白色）到史诗（橙色）总共5个等级的品质区别，任何物品都可以在工匠那里通过消耗材料来提升物品的品质，同时这些物品还有五个不同的前置词缀区别。

3、武器

人物的重要装备之一，每个人物可以装备两样单手物品及武器，或者一样双手武器，当武器发生暴击的时候会产生双倍的伤害。。使用物品都需要消耗相应的行动点数，而行动点数不会像魔法值那样会被清空，所以可以说是一个优先获取对象。



◀图中行动符号后面的数值表示使用改武器需要消耗的行动值，而骷髅表示伤害值。

4、技能

人物的技能，每个职业都会拥有不同的技能，这些技能是随着等级增长学会的，当然还有一些是特别的中立技能可以在剧情中学习，每个人物战斗时可以使用事先选择的五项技能。技能拥有各种。

5、人物状态

人物最上方表示的是血量，当血量归零便宣告战斗失败。骷髅图标中的数字表示每当你通过连线消除骷髅的时候除了基本伤害值以外的附加值。而盾牌形象中的数值这是表示人物的装甲值，每当人物受到伤害的时候会出现格挡而使自己受到的伤害减半，而格挡的概率则和装甲值相同，所以尽可能的提升该项数值增加人物的抗击打能力。

编辑：贪睡猫　美编：小米

小游戏介绍

在《战神的挑战2》中除了正统的对决之外还在游戏中穿插了各类不同的宝石方块小游戏来进行点缀，不要小看这些小游戏哦，同样相当的有趣。

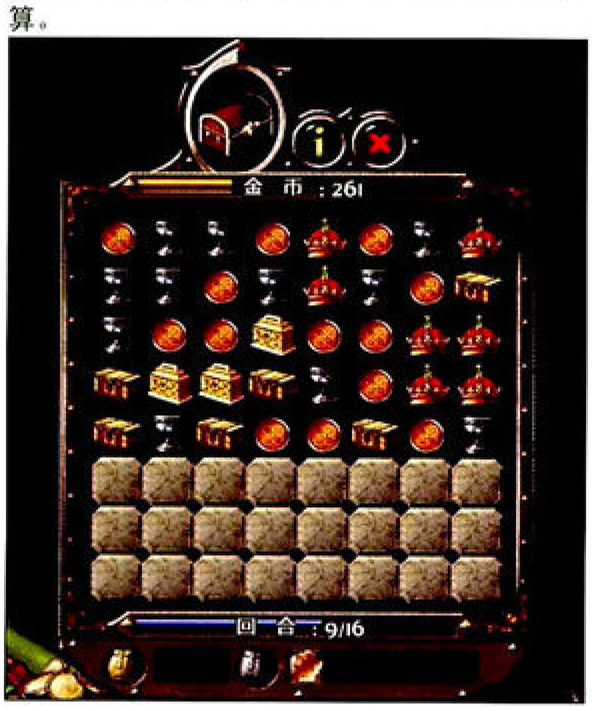
破门而入

在遇到一些普通被堵住的门的时候便会出现这样吃小游戏，在这个游戏中你每次宝石相连后便会产生破门宝石，之后再把破门宝石相连便会对门产生撞击，当门的生命归零后便宣告破门成功。



掠夺宝物

在《战胜的挑战2》中保险内的宝物并不是“开箱即拿”的，你需要通过解除一系列的宝石，在这个游戏中普通的将三个宝石连接起来消除会得到一定的金币，而4个或者5个连起来消除便会出现普通或者金色的宝箱，而再将这样的保险通过三个连接起来消除才能获得里面的宝物，普通的宝箱为强化材料，而金色宝箱里面的便是装备物品。而每经过两个回合从最下层开始会被消除一层位置，所以要小心计算。



魔法开锁

除了撞门以外另一种开锁方法，这个小游戏并不是以消除宝石为目的。在游戏开始的时候期盼中会随机生成几个光圈，而光圈的内部会有圆圈、方块、三角等各种图形，而同样各色宝石上也有着同样的图形，你需要将相同形状的宝石正好放入光圈之中，但所有的光圈都被填入正确的宝石便宣告成功。



开锁

有些类似于“解除陷阱”，不过这次的目标有了改变，在最底层你会看见数个不能移动的机械宝石，每次被消除就会消掉一个，你需要移动上层的宝石将最底层所有的机械宝石消除，便是开锁成功。



搜索

在进入某些区域后有时会提醒你该出有隐藏需要搜索，便可开启这个小游戏。虽然和通常的消除宝石类似，不过每一个被消除的区域都会被作上记号，而重复消除此区域的宝石则没有其他的加成。当你所有被作上记号的区域数量满足该次搜索的需求，便会宣告搜索成功。



解除陷阱

有时在冒险过程中你会遇到隐藏的陷阱，如果你不能顺利的解除就会在找人恢复之前一直受到扣减血量最大上限的惩罚。而解除的方法则是另一个宝石方块小游戏，你需要消除一定数量的各类机械宝石，而其中还会掺杂着一些骷髅如果消除骷髅太多便会宣告失败，由于中陷阱后的惩罚十分麻烦，所以请谨慎消除防止人物受伤。



人物属性加点

由于融入了RPG要素，在游戏初始的时候会要你选择一个职业，同时这些职业都有着不同的属性和特点以及完全不一样的技能。而《战神的挑战2》中属性相当有讲究，每个职业都会有两项属性会在每到你5的倍数回合自动增加1，而除此之外的其他属性需要你等级上升时自己加点。虽然每次属性加点都会带来人物能力的提升，但是每当属性点达到、3、6、10、15、21、28、36、45、55、66时都会让人物在消除该属性对应颜色的宝石时获得更多的魔力，这便成为人物层次的提升。从这些数字间隔中可以看到当属性点数越高达到像一个层次需要的点数也越多。所以有时候不一定要专精于某一项属性，适当的分配点数，让人物层次提升的数量达到最佳化或许会让你的战斗意外的轻松。



对酷爱航海游戏的朋友而言，由Kalypso Media公司发行的《大航海家4》是款值得一玩的游戏。该作描绘了中世纪末期的北欧海上贸易。在游戏的战役模式中，玩家将以德国的吕贝克港为出生地，通过海上贸易、港口建设和军事行动不断提升、巩固自己的商业和政治地位，直至成为北欧首屈一指的海上贵族。

游戏类型：	策略
游戏公司：	Kalypso Media
官方网站：	www.patrician4.com
发行时间：	2010年9月

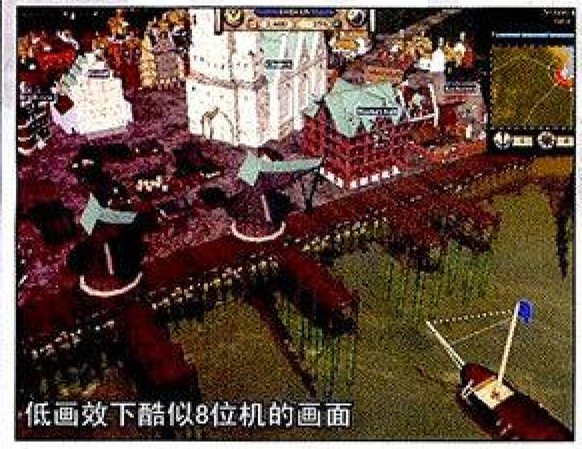
综合评分	6
剧　情	5
画　面	7
音　乐	6
操　作	6
游戏性	6

综合评价 生产、贸易体系有可玩性，但船只种类少，战斗不激烈是这款游戏的硬伤。

大航海家4
绵延百年的海上贵族路

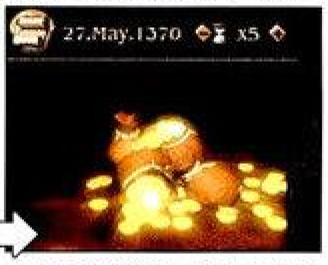
港口与海上航行界面


高画效下可以清晰地看到地面铺陈的青砖


低画效下酷似8位机的画面

《大航海家4》可以拆分成两个部分来看，即港口和海上航行画面。在港口画面中，由教堂、工商代表建筑、民居构成的城市全貌即展现在玩家眼前。邻近码头的广场更有船坞、酒馆、公会、市场等重要设施。不过在玩家尚无商业、政治地位的游戏初期，像公会、市政厅这类“上流”建筑基本都对你报以闭门谢客的态度。你只有通过港口贸易逐步提高商业等级，才能获准进行港口建设、商业投资等高级操作。而随着港口的不断繁荣，城市中还会崛起诸如大学、铸币厂之类的新型建筑。城市大教堂、船坞码头也会因为投资升级而面貌一新。

海上航行画面则酷似一张标准的北欧地图。在“这张地图”上，玩家不仅能纵览所有城市港口，也能看到在北欧航线上忙碌的各个船队及各类突发事件：如飓风、失事船只散落在海上的货物等等。当然，航行画面最重要的功能是供玩家操作舰队。



在画面左上角可以设定游戏速度，最低为0.1、最高为3倍速（如果按着空格键，可以达到10倍速），画面下方的弹出窗口还会显示各类突发事件和升级信息。

在画面中右击鼠标，你就可以为选中的船队制定航路。如果你拥有战舰的话，还可以操纵舰队攻击海盗船，或悬挂海盗旗攻击其他商队。


海上航行画面中可以看到各个城市需求的货物和爆发的问题。

游戏画面右侧，可以查看、设定舰队的信息。



▲配有炮和船员的船只可设定为战舰（绿色按钮设定）　▲当前船上载运的货物　▲船长等级消息，设定船只驻守或悬挂海盗旗　▲设定、保存、启用自动航线

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

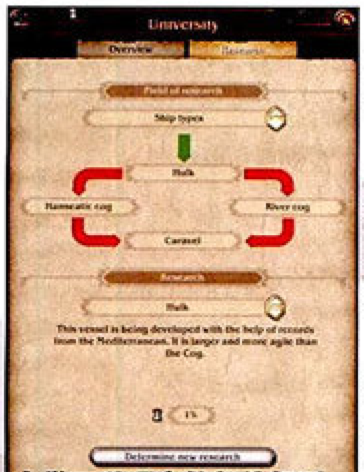
编辑：小P羊　美编：小米

船只类型

较之P羊过去玩过的航海游戏，《大航海家4》的船只类型只能用少得发指来形容。在游戏初期，船坞可建造的船只仅有三类Snaikka、Crayer和Cog。

游戏最初提供的三类标准船型





大学可以研究的额外船型

Snaikka的船速最高、吃水浅，不过帆不快，而且船只容量也很小，适合用作近洋贸易。

Crayer的船速较之Snaikka有所下降，但优点在于帆快（远航贸易的重要指数），容量也有明显增加，更可贵的是，Snaikka的吃水也不深，同样可以进出一些水浅的航道。

Cog这类船在速度和帆速上都不占优势，而且吃水深，无法进入潜水港口。不过Cog拥有较高的耐久度，在改造后，可以容纳的额外水手数量和大炮数量远远多于前两者，为此往往被用作战、商两用船。

除了这三类船只以外，当城市达到一定发展度而出现大学机构后，玩家还可以研究四种额外船型。但总体而言，这四类船仅仅是Cog的改进版。事实上，不用研究这些船只，仅凭游戏开始提供的三类标准船型，你就能商、战无敌手了。

主要玩法

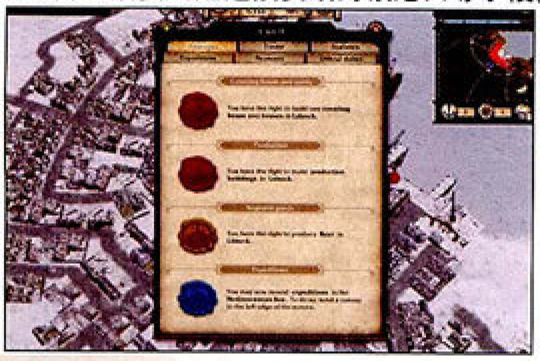
提升商业、政治地位

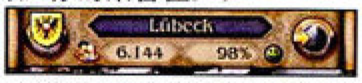


在游戏中买进、卖出货物只能拖动滑竿来操作。

要想成为北欧首屈一指的海上贵族，单会买进卖出是万万不够的。《大航海家4》同样如此，在游戏中，提升人物的商业、政治地位是非常重要的环节。只有获得够级别的头衔，你才能获准建设港口、获准进行远洋贸易、获准攻击海盗藏匿地……而要想提高人物级别直至成为一代海上贵族，玩家就要设法与多个港口建立同盟关系。这时，港口荣誉值就是相当重要的一个指标。

《大航海家4》中，提升港口荣誉值的方式主要是大量贩卖港口稀缺的商品。当玩家获得的荣誉值足以同公会签订所有合约后，就可以通过建设港口来进一步累积声望了（港口荣誉值不是一层不变的，其他NPC商会成员会通过投资或封锁港口等手段打压你的荣誉值）。





△港口画面上方显示了该城市的繁荣度和玩家的荣誉值。

◁港口的荣誉值达到一定程度就可以建立同盟，并签订各项贸易协约了。

自动航线和仓库管理



选择两个以上的港口就可以建立自动航线

随着游戏进行，玩家拥有的船队数量会呈几何倍数递增，同时在港口中拥有的工厂和民居设施也会不断膨胀，此时完全依靠手动管理无疑会乱作一团，一不留神就会出现工厂缺乏原料、仓库爆仓、船队无所事事的问题。《大航海家4》提供的自动航路和仓库管理就可以轻松搞定这些问题。在自动航路的设定上，玩家只要设定好贸易城市，并选好买进、卖出商品就能进行自动贸易。而当你在会计室（Counting house）雇佣管理员后，就可以命令他们负责在市场上买入工厂所需的原料，并卖出仓库里堆积的商品。



设定好航线后即可进一步设定贸易商品（带齿轮的商品表示该港生产的出口货物）。

战斗

提到战斗，《大航海家4》支持最多3VS3的战斗，也即是说，一个舰队最多只能有三艘战舰。进入战斗画面后，玩家可以通过1、2、3切换战舰，并设定各个船只使用的炮弹类型和战斗方略（偏向防御或偏向进攻）。但总的来说，战斗在这款游戏里显得较为儿戏。战斗过程中的填弹、瞄准、开炮甚至航行完全由系统自动控制，玩家只要拥有满船员、满大炮的三艘Cog，几乎就可以让所有海盗望风而逃。



战斗画面



△战斗获胜后有几率虏获船只或得到商品

船长等级和远洋贸易

游戏中，每只玩家船队都拥有一个船长。通过长期海上航行、战斗和贸易，船长的战斗、航行、贸易和修理等级会逐步提升，最高可达到5级。当玩家和港口的协约达到最高级别，并拥有一个由三艘cog组成的庞大船队（船只的耐久度需要>90%，船长的级别要在4级以上）就可以通过地图左下角的跨洋按钮，进入地中海进行远航贸易。值得一提的是，游戏中并没有地中海地图。玩家的外派船队在贸易结束后，会满载货物自动归航。

总体而言，《大航海家4》是一款较为另类的航海策略游戏。由于自动航线的存在，大大降低了海上贸易的难度。加之工厂生产的商品价值远高于公会、酒馆任务带来的福利，这使得该作的主要玩法转变为同各个港口建立协约并不断建设港口了。而船只类型较少，战斗过于轻松，也是该作的一大缺憾。对于熟悉《大航海家》系列作品的玩家而言，这款游戏仅需不到10个小时就可以获得最高成就（Patrician头衔）。开发者若是在游戏中增加联机对抗的内容，或许会赢得更多好评。

配置需求

系统：Windows XP/Vista/7
CPU：2 GHz Intel Pentium 4/AMD Athlon 64
内存：1 GB
显卡：Shader Model 2.0 PCIe(Geforce 6 Series, Radeon X1000-Series)
硬盘空间：5 GB

作者：又找回当年盟军敢死队感觉的samtown　编辑：samtown　美编：哈秋

STARCRAFT II 星海争霸 自由之翼

攻略阿汤版

关卡卫星地图攻略（接上期）

一探究竟



任务成就	达成方式	成就点
一探究竟	在达成所有任务目标的状态下完成一探究竟	15点
没那么残暴	在不让残暴虫击杀任何单位的情况下完成普通难度任务	10点
蓄势待发	在困难难度任务中找出全部13个武器抬起地点	10点

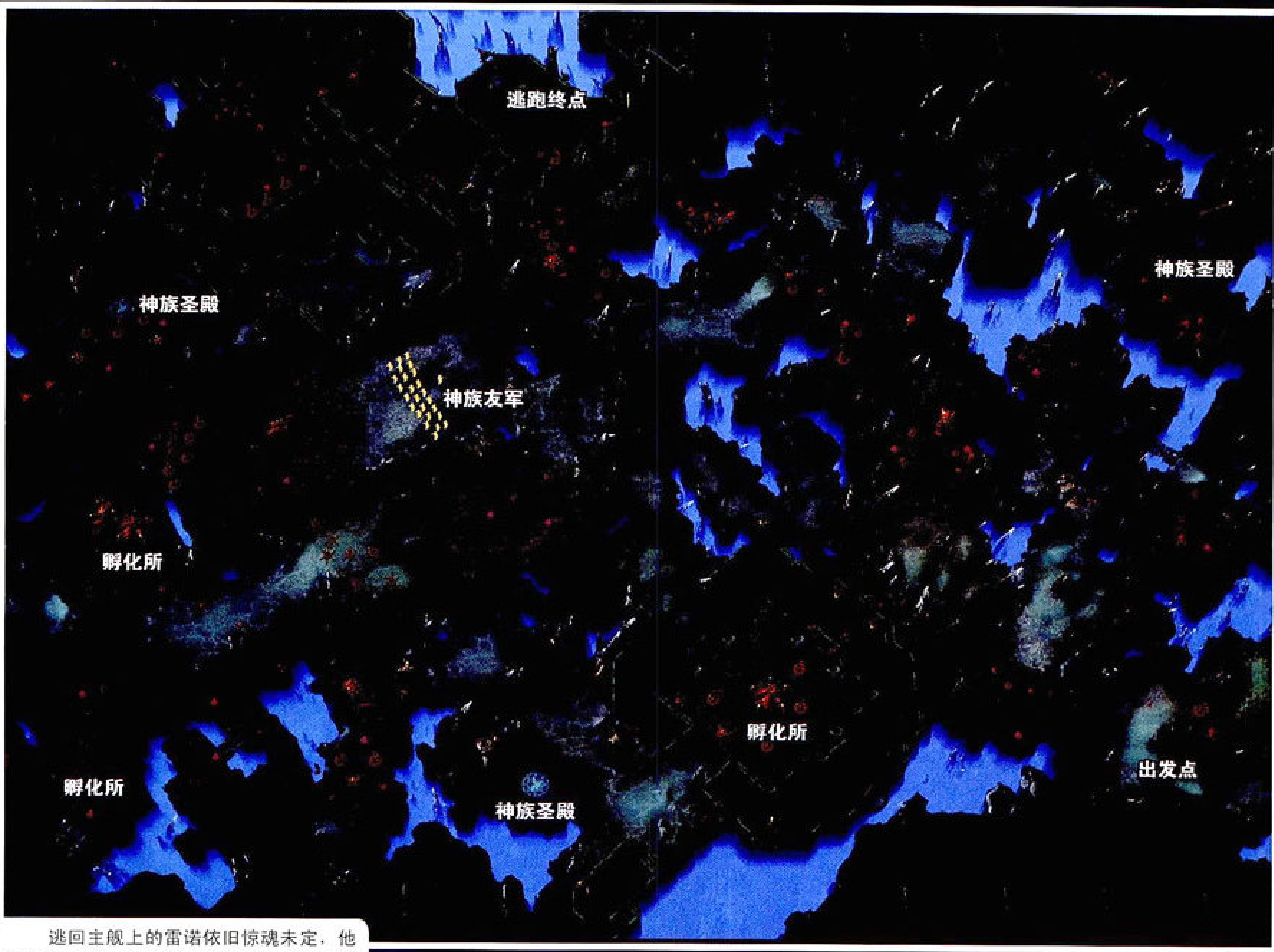
主线任务	1）摧毁核聚变反应炉 2）逃离实验基地 3）雷诺必须存活
任务奖励	125000
隐藏任务	1）寻找神族圣物（4个） 2）击杀残暴虫
任务奖励	神族研发点数4点 虫族研发点数3点

摆平了幽魂的事情，终于有时间让我们来了解一下游戏史诗般的主线剧情，它绝非雷诺为自由而战那么简单。还记得你在“惊爆内幕”关卡里获得的那个隐藏任务吗？雷诺获得了一条秘密的信息，在小行星卡司塔那上建有一个最高机密的自治联盟生化秘密武器实验室，一切的剧情都将从这里展开，一旦雷诺进入这个关卡，那游戏里所有主人公的命运都将为之改变。这个实验室是谁建造的？或许你已经猜到，实验室里究竟在从事怎样的研究呢？

过关心得 本关同一地图上分为两个阶段，第一个进攻阶段，第二个逃跑阶段，进攻阶段难度不大，尽量让皮厚肉多的雷诺挡在前面，减少你部队的伤亡。沿途雷诺可以捡到不少手雷和激光枪武器，记得多使用手雷杀敌，留着也是浪费。来到残暴虫处，先清光房间里所有的幽灵，如果要完成普通难度成就的话，请留下雷诺和一个医生，其他人远远的看戏。释放残暴虫后，让雷诺吸引残暴虫的攻击，医生在旁边加血（与残暴虫保持一定距离），接着雷诺反复使用之前捡来的激光枪攻击残暴虫，CD时间很快，基本5-6枪就能解决问题，医生则可以确保雷诺不死。在炸毁核聚变反应炉后，真正的主角：虫神混合体登场了，原来实验室利用DNA配对在研发这样的怪物……而且这个怪物攻击超强，还是无敌的，你只有选择逃跑。尽量快速夺路而逃，并使用各种武器减缓虫神混合体追你的速度，冲到地图下方的运输船，只要雷诺不死就能完成任务。困难难度成就的13个武器点，特别是逃跑阶段的几个武器点，你要计算好逃跑的时间，别给敌人逼进死路哦！

末日之呢喃

主线任务	1）带领泽拉图前往每座萨尔纳加圣殿（3座） 2）泽拉图必须存活	任务奖励	神族研发点数3点	奖励任务	1）摧毁虫族孵化所（3个）	任务奖励	虫族研发点数3点



逃回主舰上的雷诺依旧惊魂未定，他看到的虫神混元体究竟从何而来？孟斯克研发这样的生物究竟为了什么？这将会给整个星系带来怎样的灾难？突然，他想起了钻取神族古老神殿夺得神器后，泽拉图曾经到过他的船上，告诉了他预言一般的故事，并给予他一个神族的影像钥匙，那是泽拉图的记忆。泽拉图的预言真的能拯救宇宙吗？在离开雷诺的这些年，他究竟去做了些什么呢？他又在记忆里存储了怎样的经历？带着这些疑问，雷诺打开了放置在舰船实验室里的钥匙，在一段泽拉图的唏嘘之后，一段我们已经看过百遍的经典CG动画“夙敌”呈现在眼前，泽拉图和刀锋女王不约而同地来到了遥远行星上的一座萨尔纳加神庙，来寻找一个不为人知的秘密……

过关心得

从本关开始，你要经历一段连续的神族关卡。泽拉图非常强大，用他消灭虫族单位就像切菜一样爽。不过遇到防空塔和哨兵领主这样的探测隐形单位，你还是多使用“虚空牢狱”这种技能，然后优先摧毁。一路上你会获得两波追猎者的支援，尽量不要损失，那到最后，你将拥有至少6个追猎者，这对你最后过关和完成成就都有很大帮助。3座圣殿就是过关流程，非常好找。3座虫族孵化所也在地图上标示出来了，最后一个孵化所到达的路线比较隐蔽，在你进入第三座圣殿之前好好找找。而任务的高潮部分就在于你帮助高阶圣堂英雄打开通道，进入3号圣殿后，普通成就和困难成就完成的关键都在这里。我重点做了标示，如果是普通成就，那就闪带跑，以最快的速度逃离到飞艇，只要你追猎者够多，最后剩下3个不成问题。但英雄难度就不能太急了，你需要优先消灭探隐形单位，这样才能尽可能减少泽拉图的伤害，总之多存档吧，直到完成成就为止。

任务成就	达成方式	成就点
末日之呢喃	在达成所有任务目标的状态下完成末日之呢喃	15点
追猎者派对	在具有3个以上追猎者的状态下，完成普通难度的任务	10点
毫发无伤	在泽拉图未受到生命伤害的状态下，完成困难难度的任务	10点



■虚空牢狱技能要不断使用



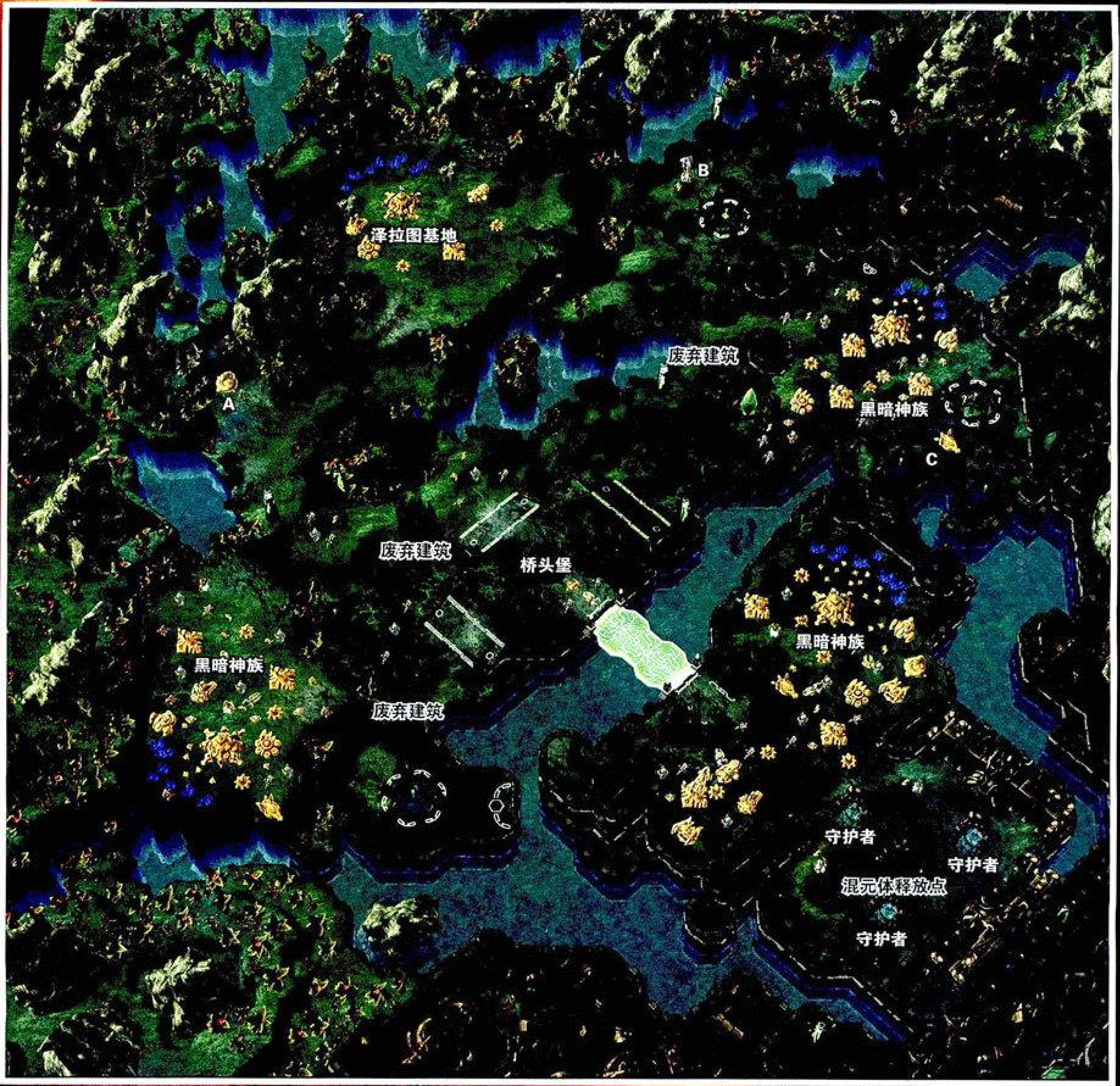
■遭遇神族圣堂兄弟



■另外两个隐藏着的虫族基地

邪恶转折点

主线任务	1）为废弃的基地充能 2）释放守护者（3个）	任务奖励	神族研发点数3点	奖励任务	3）为废弃的建筑充能（3个）	任务奖励	虫族研发点数3点



得到了3块预言之匙的泽拉图逃离萨尔纳加神庙后，马不停蹄地来到文库禁地名叫扎库的行星，因为只有这里三位古老的神族守护者才能解开预言之匙里隐藏的秘密。而当他降落到行星上时，却发现有一股邪恶的力量已经控制了文库，和雷诺一样，他也第一次遭遇到了虫神混元体，这股邪恶力量的根源。只有消灭他们才能完成任务。

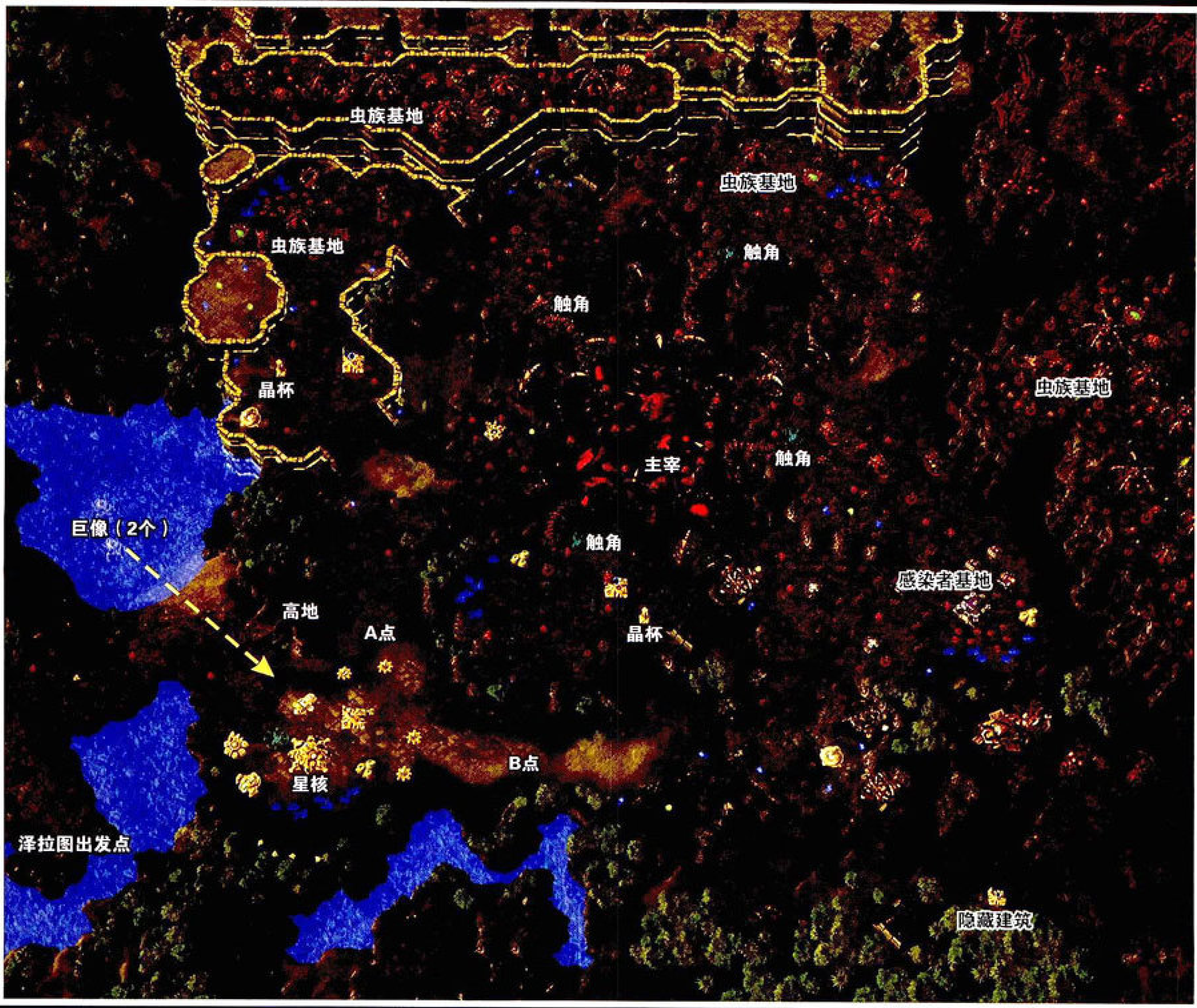
过关心得

这关相对比较简单，虫神混元体也没那么无敌了。一上来发展你的基地，可以先造一圈防御塔巩固防守并多造几个兵营。等你有一批部队以后，首先赶到地图下方的桥头建立桥头堡防御，因为守护者会不断生产出虫神混元体，在桥头就拦截他们，会让你任务轻松很多。然后派农民在地图A、B、C三点建造水晶塔你就能获得隐刀、圣堂和不朽者3大新兵种。然后再将地图两边的两个腐化神族基地清理掉，注意一定要清理干净，否则普通任务成就无法完成。等你桥这边全部搞定以后，集结一定量的部队就冲过桥去，释放3个守护者，任务完成。想要完成困难难度任务，恐怕就没那么多时间消灭神族基地了，一条直线直逼守护者，只要部队接得上，完成成就没太大问题。

任务成就	达成方式	成就点
邪恶转折点	在达成所有任务目标的状态下完成邪恶转折点	15点
出于正义	在普通难度任务中，击杀所有神族	10点
死亡标记	在25分钟内，完成困难难度的任务	10点

未来的回音

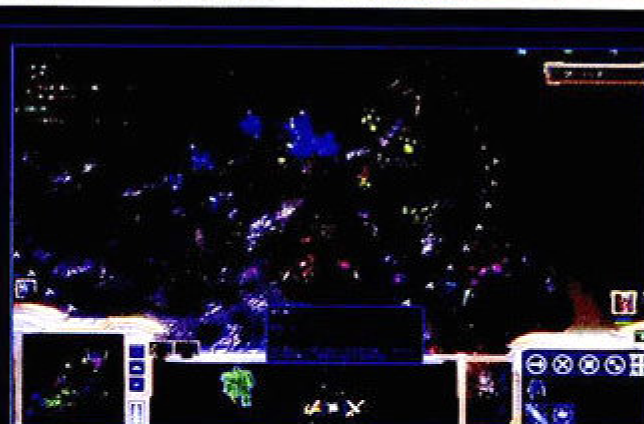
主线任务	奖励任务	奖励任务	任务奖励
1）抵达星核 2）带领泽拉图前往主宰的触角（4个） 3）泽拉图必须存活	虫族研发点数4点	为晶碑充能（2个）	神族研发点数2点



被释放的守护者们为泽拉图解开了密匙中隐藏的恐怖预言，那是一段未来星系的影像，密匙中正式提到了造物者萨尔纳加的回归，而虫神混元体正是他的杰作。他将利用这个新种族将整个宇宙笼罩在一片黑暗深渊之中。但是，预言并不代表结果，密匙还提到了虫族的主宰，说它知道打破预言宿命的办法，这使得泽拉图惊诧不已，主宰不是早在四年前就和塔萨达同归于尽了吗？难道它还没死？它又如何知道拯救宇宙的关键？带着众多疑问，泽拉图来到了艾尔，这个过去神族辉煌的首都，而现在已经被虫族占据的残破星球……

过关心得

本关你可以获得新的兵种：巨像，它用来对付虫族的群体进攻很有效。在泽拉图抵达星核所在地后，全力发展基地，并防御A、B两路通道。虫族的虫洞部队会每隔3-4分钟前来进攻一次。A点的防御交给两个初期派遣给你的巨像外加一圈防护塔可高枕无忧，你的主力部队可以在B点附近集结待命。巩固防御之后可先做奖励任务，为地图上两个晶碑充能（建造水晶塔）并获得一些高科技建筑支援，同时也能扩大防守区域。然后让泽拉图带领主力从B点出发，绕着主宰基地打一圈，占领4个触角点任务就完成了。普通难度成就只要帮助泽拉图把防空塔和哨兵领主清理掉，然后全部撤退，把虫族部队留给泽拉图一人解决就OK。而困难难度成就压力就大很多，你在进攻的同时还要兼顾防守，黑暗圣堂（隐刀）+追猎者的组合是不错的选择。

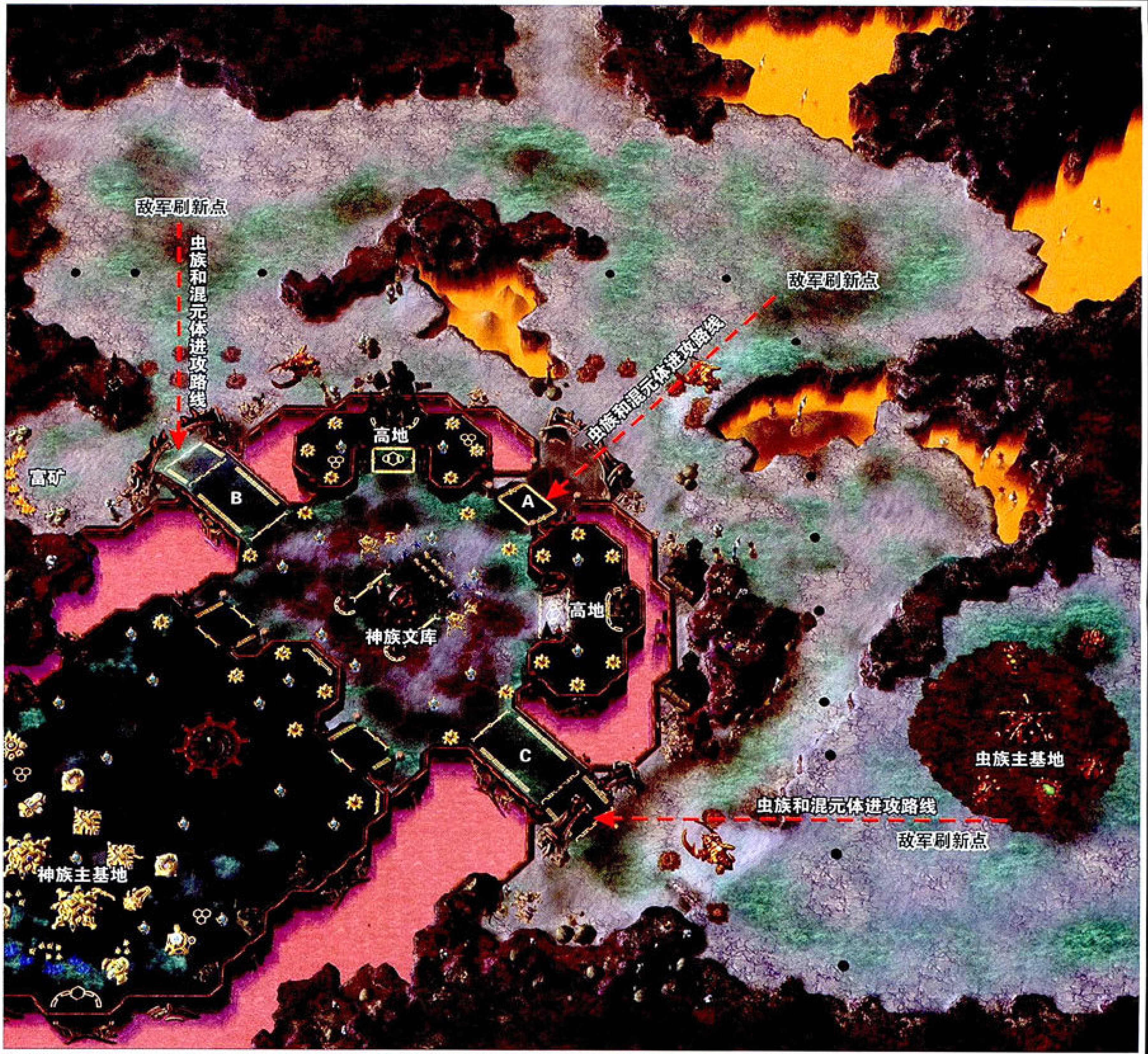


■ 哨兵领主是泽拉图的天敌

任务成就	达成方式	成就点
未来的回音	在达成所有任务目标的状态下完成未来的回音	15点
万夫莫敌	在泽拉图击杀50只虫族单位的状态下，完成普通难度任务	10点
主宰之尸	在20分钟内，完成困难难度的任务	10点

黑暗深渊之中

主线任务	任务奖励	奖励任务	任务奖励
1）击杀1500个敌方单位 2）防守直到最后一名神族阵亡	神族研发点数3点	保护神族文库	虫族研发点数3点



通过对死亡主宰触角的感应，泽拉图居然从中获得了“勇气”和“快乐”的体验，而塔萨达的复生让他更是深感疑惑。塔萨达告诉了泽拉图主宰的思考能力帮助它了解了虫族的宿命，这才创造了刀锋女王这种完全摆脱萨尔纳加的思想束缚，又能自主决定行动的高级生物。同时，主宰又鼓起勇气牺牲了自己，转而让凯瑞甘统领整个虫族，因为它知道，只有她才能拯救虫族。塔萨达也给泽拉图看了一段更清晰的神族结局，那是一场比艾尔更惨烈的种族灭绝，而改变神族这一命运的人依然是凯瑞甘，也就是说只要刀锋女王不死，末日的预言就有可能迎来转折点，如果她死了，一切就像下面任务结束一幕那样完全毁灭……

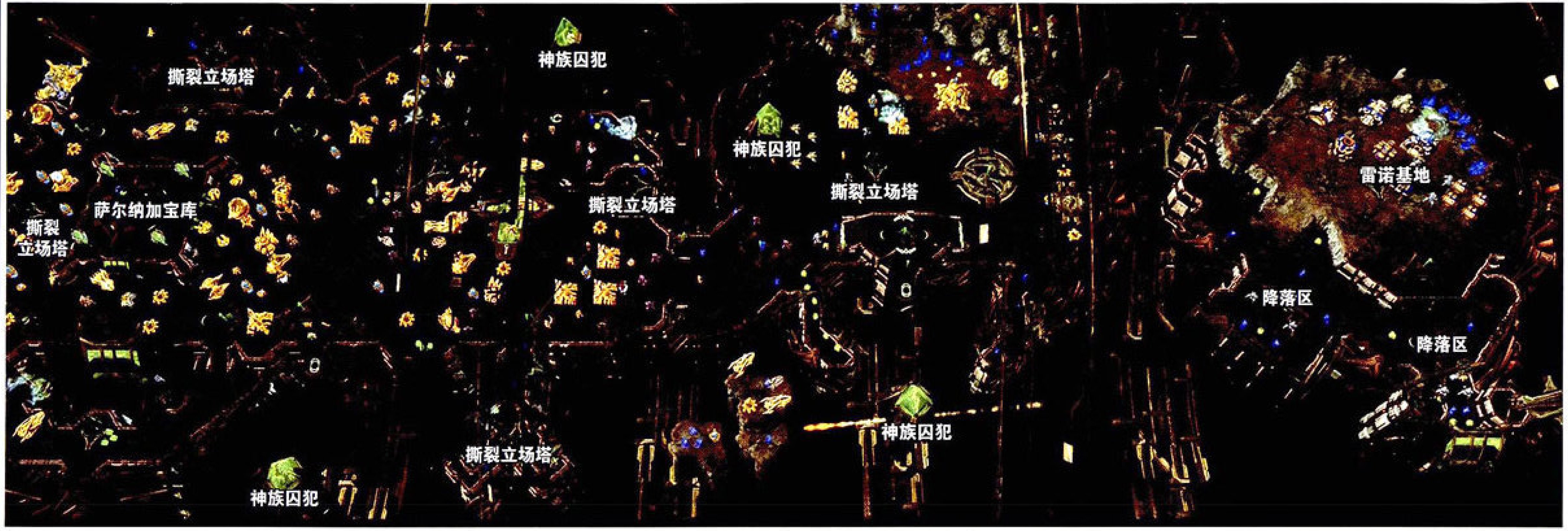
过关心得

本关就是塔萨达和主宰对最终预言的展现，也相当于史诗级的体验关，而神族的所有英雄任务都将悉数登场。初期建设系统都已经帮你完成，你的任务就是尽可能防守更长时间，杀伤更多敌人。在地图上方有A、B、C 3个通道，虫族和混元体会不断从这3个方向涌来，你必须建造更多的陆空军兵营（至少每种5个）用来快速建造防御部队，推荐隐刀（对付混元体）、巨像（对付小狗）、菊花船（扫荡建筑）、航母（对付空军）这些单位。同时，你还要在文库后面一点的位置布置5-10个隐刀防守，主要对付地下潜出来的虫洞部队。地图左上方的富矿一定要及早开采并派大部队防御，这是你后期的经济命脉。最后不要告诉我你会忘记升级攻防。本关的普通和困难成就可以同时完成，普通成就不出太大意外的话，一般都可以正常结束。而困难难度就有考验了，兵种单位200个是死的，关键看你的微操，当然神族还有防御塔这样强悍的防守力量（可以无限造），能否摧毁更多敌军很大程度上也取决于你防御塔的数量。当然，必要时也可以冲出去扫荡敌军营地。

任务成就	达成方式	成就点
黑暗深渊之中	在达成所有任务目标的状态下完成黑暗深渊之中	15点
通往光荣的半途中	在普通难度任务中，额外击杀250只虫族单位	10点
光荣战死	在普通难度的任务中，额外击杀750只虫族单位	10点

虚无之门

主线任务	1）清空降落区 2）摧毁萨尔纳加宝库	任务奖励	125000	奖励任务	营救囚犯（4批）	任务奖励	神族研发点数4点



雷诺，凯瑞甘的命运掌握在你手中！泽拉图的这句话意味深长，更可以理解为整个星系和所有种族的命运掌握在雷诺手中。看了那么长时间的电影终于又可以行动了。莫比斯基金会发现了最后一件神器碎片的所在地，西格玛象限星域的一艘古老废弃的萨尔纳加宇宙舰上并被塔达利姆神族所控制。而且在这个地图上有不少撕裂立场产生装置，除了你新到手的大和号战巡舰外，没有其他单位能有足够的血量穿越它的立场防御罩。好吧，废话少说，神器就在这些撕裂立场产生装置中间，快去把它拿回来！

过关心得

这关就是战巡舰的天下，战巡舰+科技船（如果你科技升级里有的话）的组合可谓是无敌了。早期可以先造一小批步兵防守并到处去捡散落的金矿和瓦斯箱，它们的数量众多，算下来也是不小的一笔收入哦！接下来就存钱建造战巡舰，如果你手上拥有10艘战巡出击的话，那这关就一点难度也没有了，当然还要记得建造兵器研究院，升级飞机攻防。营救的4批隐刀囚犯也能给予你地面防御部队很大帮助。地图上一共有8处撕裂立场产生装置，一定要派遣战巡舰去逐个消灭他们，其他部队方可推进，不然成就无法完成成就哦。本关最让人头痛的肯定要算神族的母舰了，她会不断释放黑洞漩涡把你的部队吸进去。建议你集结战巡，看到母舰到来的时候，先侧移躲避黑洞，然后乘势出击用技能一口气歼灭之。消灭母舰和所有立场产生装置后，摧毁中间的堡垒，你就能获得神器。



■ 营救出的隐刀是很好的防守利器

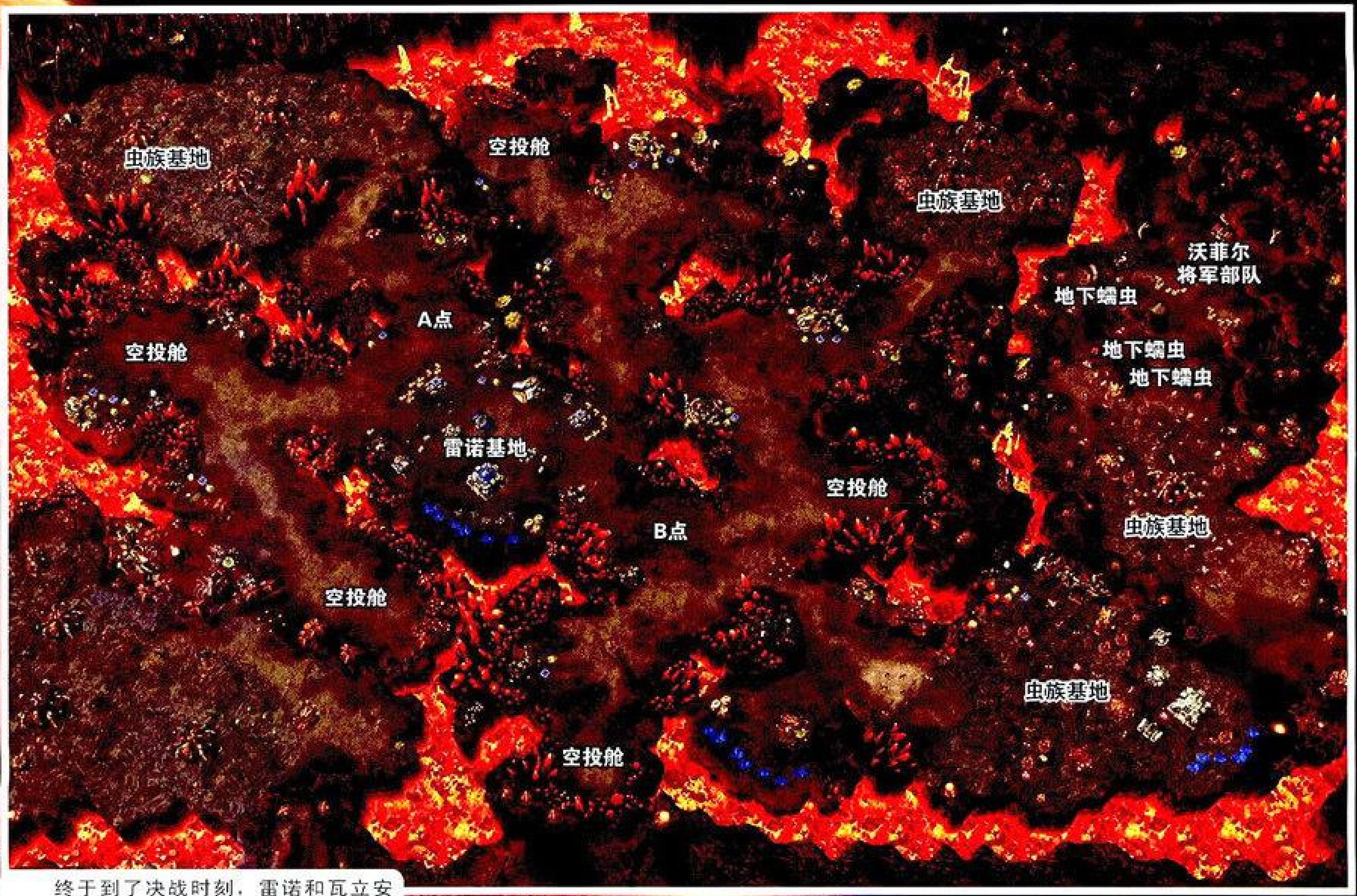


■ 用战巡舰摧毁力场产生装置

任务成就	达成方式	成就点
虚无之门	在达成所有任务目标的状态下完成虚无之门	15点
力量与我同在	在普通难度的任务中，摧毁所有撕裂立场产生装置	10点
宇宙法则大师	在不让任何单位死在撕裂立场范围内的状态下，完成困难难度任务	10点

地狱之门

主线任务
1）集结一批庞大的军队（100人口）
2）摧毁地下蠕虫（3个）



终于到了决战时刻，雷诺和瓦立安王子共同组成的部队来到了刀锋女王最后的巢穴——查尔。也许除了雷诺之外，所有的人都想将凯瑞甘置之死地。沃非尔将军的部队自信地登陆行星展开进攻，但雷诺知道，狡诈的刀锋女王正在等着他们呢！果然不出所料，将军的部队受到了毁灭性的打击，连他本人都深陷重围，雷诺的任务现在已经不仅是建立落脚点那么简单，他必须去营救沃非尔将军和他的部队。PS：在进行本关之前，你最好先完成其他未完成的可选关卡，因为一旦降落查尔，你就会将指挥部设立在星球表面，不再回母舰去了。

过关心得

身经百战的你，现在遇到这种情况，应该驾轻就熟了吧！本关最大的好处就是不用建造人口房了。一上来，你就必须巩固A、B两个出口的防线，扩充部队。自治联盟部队的空投舱会不断掉落在地图各个角落（已标点）一共掉落10次，每次掉落少量部队和建筑。也就是说如果你要完成困难难度成就，那就必须派兵营救所有的空投舱，这看似很难，实则不然。这里向你推荐机动部队死神（最好是升级完成的），他移动速度快又善于利用地形优势，一般生产8-10个就可以出发了。同时，普通难度成就的孢子加农炮也已在地图上标示，难度不大。当你集结满100人口的时候，沃非尔将军的战舰就会坠落被围，不过虫族要突破他的临时防线还有段时间，派一支精兵强将从B点出发去营救他吧！只要摧毁3个地下蠕虫，任务就能完成。

任务成就	达成方式	成就点
地狱之门	在达成所有任务目标的状态下完成地狱之门	15点
巨无霸加农炮	在普通难度的任务中，摧毁所有孢子加农炮	10点
自治联盟大杂烩	在困难难度的任务中，救回10个自治联盟部队的空投舱	10点

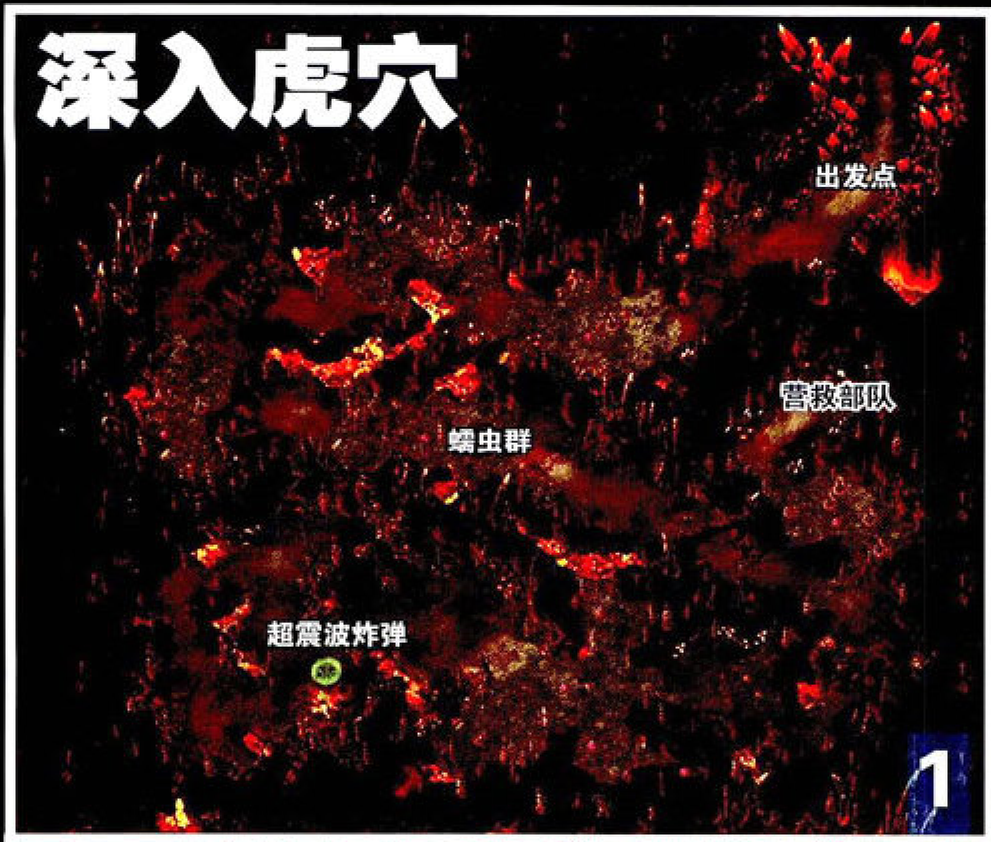


■ 消灭三个地底蠕虫后就能救到将军



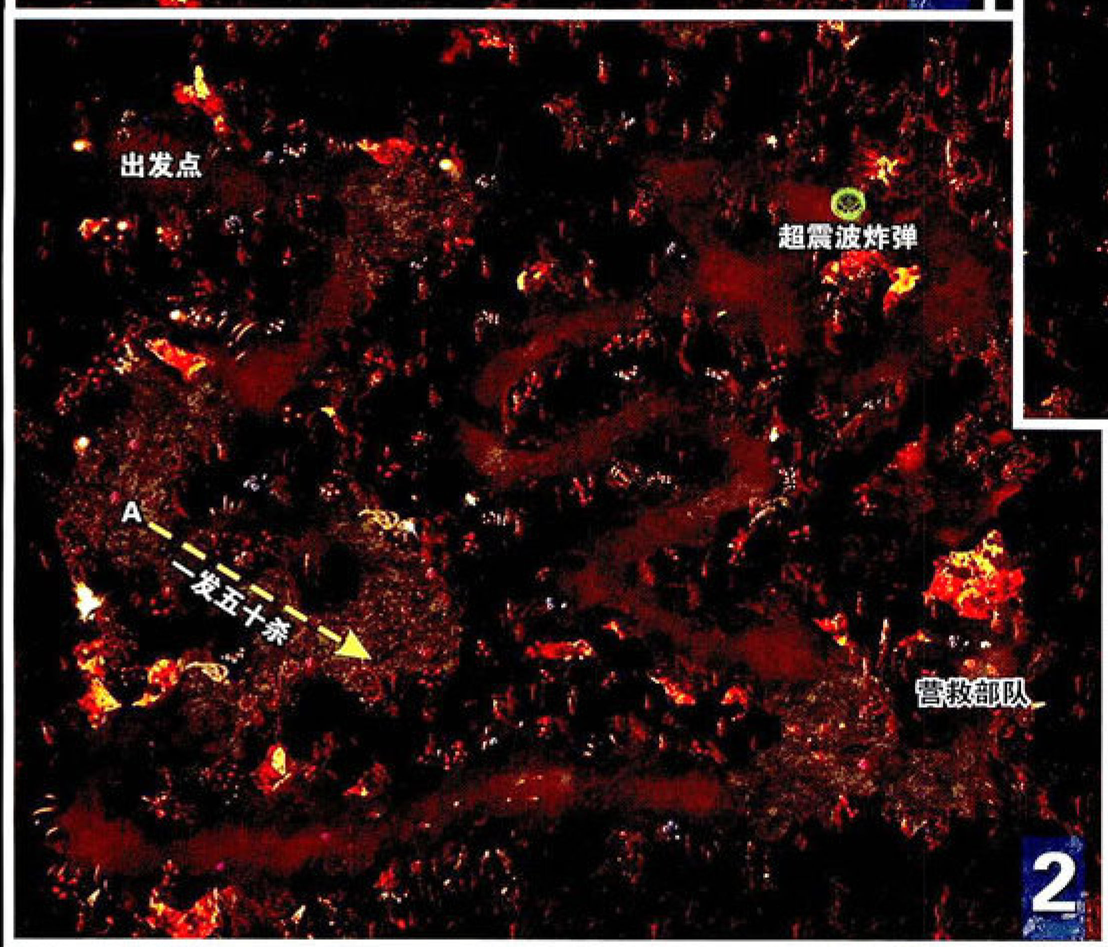
■ 指挥部转入星球表面

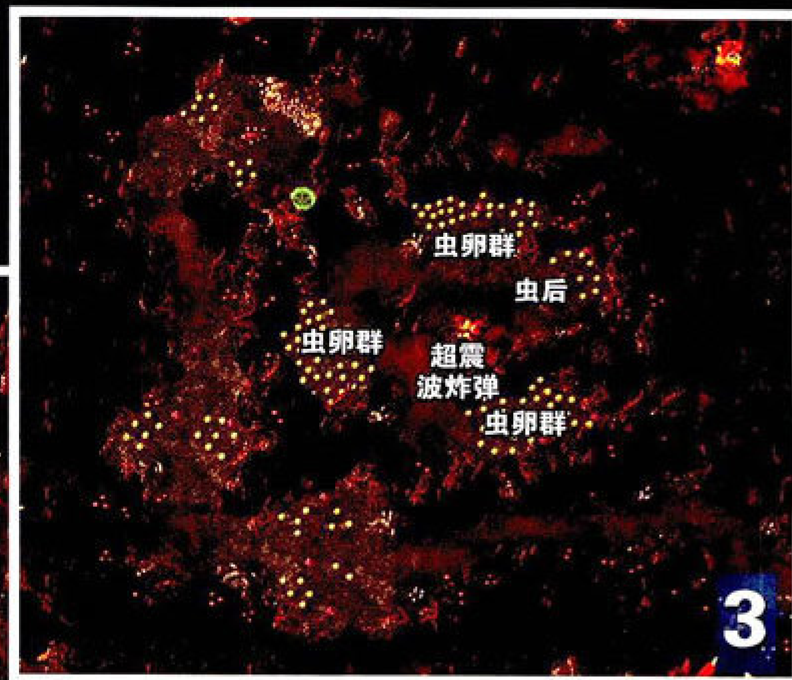
深入虎穴



主线任务	1）在每个裂缝处设置超震波炸弹（3个） 2）前往撤离点圣坛	任务奖励	在背水一战关卡中不会出现地下蠕虫单位

沃非尔将军的全面进攻几乎全军覆没，但雷诺的重点切入却获得成效，不仅救了将军，还将指挥部建立到虫族的巢穴之前。指挥权交到了雷诺手中，他知道老相好正在前方等着他，但目前先要打通进入母巢的通道。芬德利和沃非尔将军各自提出了一个战术，分别是“深入虎穴”进入地下炸开岩浆裂缝，让滚滚熔岩浮上地表，烧死所有挡路的虫群和“撼动天空”突击并摧毁空中平台，消灭强大的虫族空军，让我军可以直接空降。这两种方案都可行，又是一个由你选择的任务。不过我还是建议你选择芬德利的地底战术，相信我，他将给你一个很特别的角色扮演游戏体验。





任务成就	达成方式	成就点
深入虎穴	在达成所有任务目标的状态下，完成深入虎穴	15点
钢铁意志	在不让任何英雄失去意识的状态下，完成普通难度任务	10点
一发五十杀	在困难难度的任务中，让雷诺以单发狙击的方式击杀50个单位	10点

过关心得

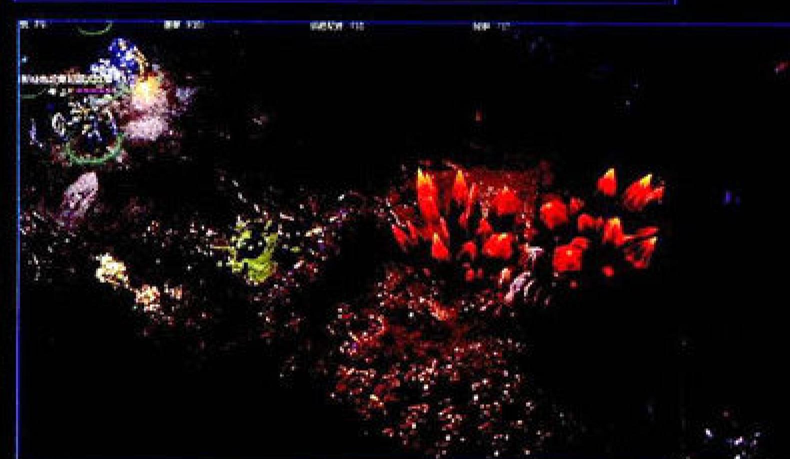
很高兴你选择了我推荐的关卡，当然我也不会让你失望。本关你将使用雷诺小队的四大金刚，雷诺和芬德利就不介绍了，他们之前就有登场，新加入的有机械师史汪（英雄导弹兵）和科学家斯特曼（英雄医疗兵），经典的TPS四人组合，难道是暴雪程序员玩L4D2太多了？整个关卡应该也算是一个体验关，四大金刚有不死之身（被打倒之后一分钟内会自动复活），除非你4个人都被消灭任务才会失败。这也是唯一让我觉得普通难度比困难难度还要难的一关，不让一个队员倒下，你可要动动脑筋哦！关卡由四张小地图组成，我们下面一一来分解。

1）第一部分还是相当简单的，主要是让你熟悉一下角色和技能的使用。特别是技能，建议记下快捷键熟练使用，那可是完成成就的关键。小心地图中间刷出的蠕虫群，先杀蠕虫，后灭小怪。最后来到炸弹安放点，放完炸药后再防守三分钟即可。

2）第二部分是完成成就的关键，特别是困难难度，让雷诺一发击杀50个单位，只有在这张地图的A点完成。把医生固定在那，其他人远远离开。雷诺下去引怪，然后拉回来，不停地按S让雷诺停止，不然会干掉一些怪然后等身边的敌人围成大概120度长扇形的时候基本就可以开枪了，肯定不会一次成功，记得之前存盘多试几次。另外，在安放好炸弹后，虫族刷出的最后一波怪是两只雷兽，千万不要硬拼，肯定会死人，由于这是离炸弹爆炸只有10秒钟了，赶快把你的四大金刚拉走，跑越远越好。

3）第三部分要强调的就是炸弹安放之后，对付虫后的注意事项，尽量让喷火炮塔和营救出来的士兵扛在前面，英雄技能要随时随地使用。切记不要离虫后巢穴太近，以免被刷出来的虫群包围了。虫后每打掉一段血后就会潜入地下再刷出，等到第三次刷出的时候先别靠近她，她会使用群体眩晕技能，靠近她必死，等眩晕过后再进攻，一般三次潜入后杀掉虫后没太大问题。

4）第四部分就是炸弹爆炸，岩浆上浮之后的脱逃关，很简单。由于岩浆会淹没道路，所以你不可停留，尽量使用技能消灭和拖住敌军，一路往上跑，到达撤离点任务就完成了。



■ 这里就是最佳的50人击杀点

撼动天空

主线任务	1）摧毁冷却塔（4个） 2）消灭虫族王虫	奖励任务	在背水一战关卡中不会出现飞龙和天蝎



当然，你也可以选择撼动天空，这是一个又实用又简单的关卡，实用在于下一关决战中没有飞龙和天蝎，虫族带来的空中压力会大大减弱，简单在于这一关就是常规的建造、防守带进攻关卡，没什么特别要注意之处。而且成就也很好完成哦！如果想快点通关看结局的朋友，可以选择这关。

过关心得

一上来先霸矿发展基地，在基地的左右两个出口各建造一个地堡和一个防空塔，基本上防御无大碍。此刻你就需要多造几个飞机场并将人口快速升到100以上。为了普通和困难成就着想，你必须建造一支快速且强大的空中部队，建议是维京+女妖+科技船的组合（10架+10架+4架），等你造出来更多后，就能知道这样配置的强大之处了。之前最好占领基地两边A、B两个矿点，并全速开采，这样能帮你以最快速度出兵。最后带领你的空中部队横扫地图下方的4块轨道平台吧！只要把冷却塔炸掉，30秒钟后平台就会爆炸，所有生物都难以幸免，所以出于完成普通成就的考虑，赶快把你的部队拉出平台范围哦！如果你还是觉得25分钟不够完成困难成就的话，建议换造成20架幽灵战机（最好升级过的），然后隐身直冲冷却塔，不怕牺牲，摧毁以后再逃出来就行。

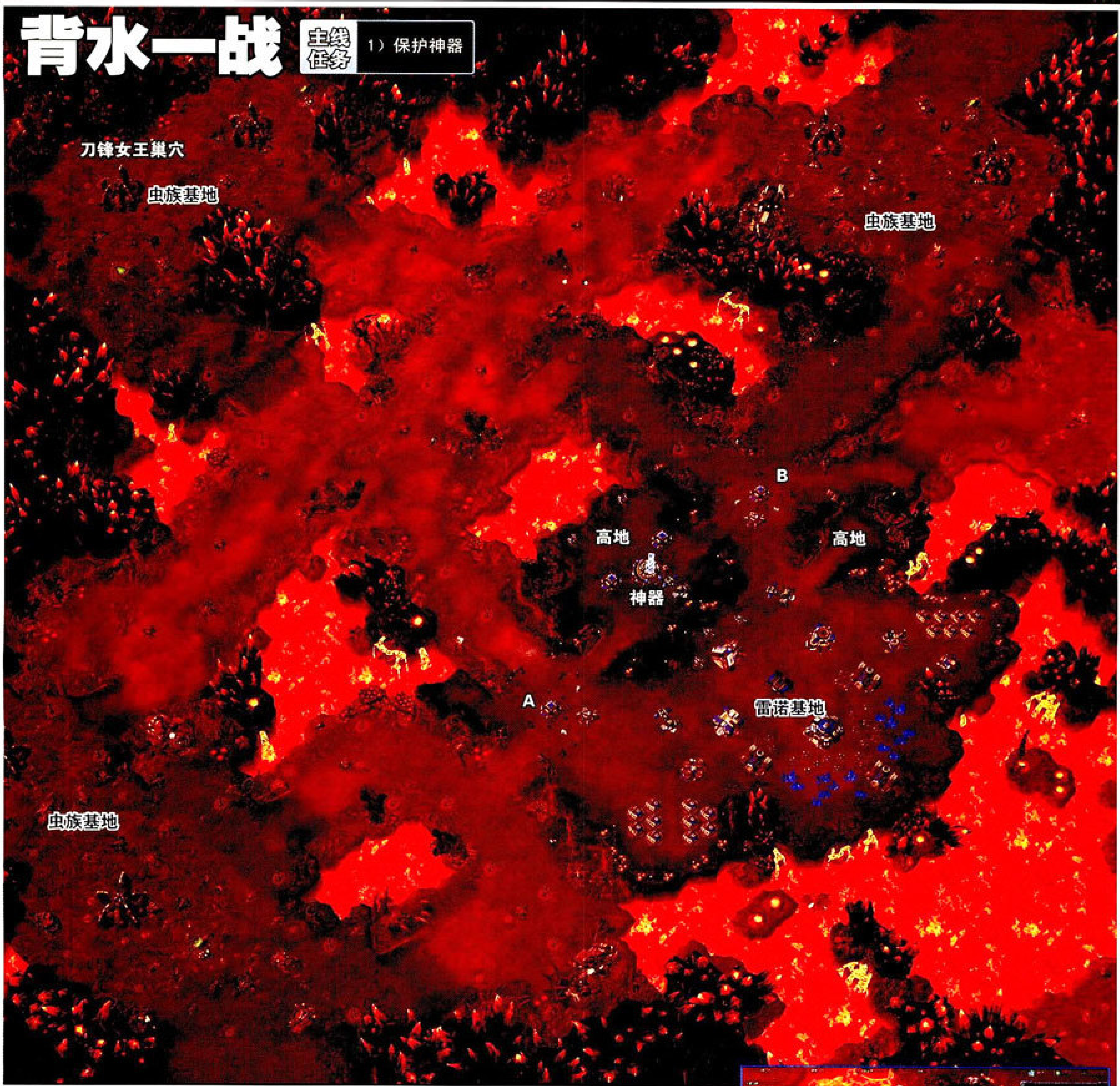


■ 维京+女妖是本关的最佳兵种配对

任务成就	达成方式	成就点
撼动天空	在达成所有任务目标的状态下，完成撼动天空	15点
破坏王	在不让任何单位死于平台爆炸的状态下，完成普通难度的任务	10点
快去快回	在25分钟内，完成困难难度的任务。	10点

背水一战

主线任务	1）保护神器



终于来到了最后一战，交战双方都倾尽全力，虽然虫群部队数量远远超过人族，但雷诺拥有神器的力量，合并后的神器能释放出巨大能量，瞬间消灭暴露其下的所有虫族部队，同时也对刀锋女王产生巨大威胁。所以，只要保护好神器不被虫族摧毁并随时释放能量波，这场战役的胜者终将是雷诺。但胜利以后呢？凯瑞甘的命运究竟会如何？雷诺的自由暴动到此为止了吗？虫神混元体的入侵何时开始？自由之翼虽然结束了，但《星际争霸2》的故事才刚刚开始，让我们一起期待游戏的第二和第三部曲——《虫群之心》《虚空之遗》。

过关心得

游戏到了最后，反而变得越发简单了。你有神器的帮助，大可不必慌张（除非是要完成困难难度成就）。本关还是要以防守为主，两片主矿足够维持你的经济，A、B两点出口处建造一排地堡是必要的。而防守的重点还是要看你先前选择任务性完成的是哪个，如果完成的是“深入虎穴”的话，那虫族的空中力量会比较强劲，你必须强化你的防空武器，防空塔、维京和雷神都是不错的选择。特别要提醒的是，防空塔要围着基地造上一圈，因为敌军空投部队会不断侵袭。如果完成的是“撼动天空”的话，那虫族几乎没有空军，但地面部队会非常强大，建议你把坦克在基地外围围上两圈，基地内也要适当放上一些部队以防敌军地下蠕虫的运输。12级幽能的刀锋女王会出现并攻击你5次，但在你的强大防御之下，这算得了什么呢？在最后一次神器爆发后，查尔星球上所有的虫族都灰飞烟灭，最经典也是最耐人寻味的大结局CG动画由此展现……



■ 基地正面的高地平台是虫族空军进攻的重点

任务成就	达成方式	成就点
背水一战	在达成所有任务目标的状态下，完成背水一战	15点
扭转乾坤	在以神器击杀150只虫族单位的状态下，完成普通难度任务	10点
王牌军团	在困难难度的任务中，只使用过一次神器	10点



MAFIA II
四海兄弟2
图文流程攻略 及50本藏书全收集

Chapter 1
THE OLD COUNTRY
SICILY, JULY 1943

第一章：故土

故事在主角Vito的回忆中展开，与父母从意大利移居美国的Vito与损友Joe打小就不安分，到处惹是生非，成为了大人头疼的对象。结果刚成年不久的他，在一次打劫商店的行动中失手，虽然Joe成功逃离，而Vito却被逮捕，时值第二次世界大战，如果Vito不想坐牢的话，就必须参军。于是，Vito成为了一名美国陆军士兵，又十分“幸运”的参加了解放他的祖国意大利的行动。

游戏一开始，Vito和战友出现在目标大楼前。游戏会指导你如何进行操作，鼠标右键举枪瞄准，左键射击，WASD控制移动，按CTRL键使用或离开掩体，SHIFT键跑步。



1. 在杀掉大楼外的所有黑衫军后解救一位即将被枪毙的大叔之后，Vito和他的战友准备从大门冲入大楼，但是遇到了意大利军队强大火力阻拦，不得不寻找新的入口，从大门左侧的缺口进入，按空格键跳上去。



2. 进入大楼后，右侧窗外有大量敌人，不能硬拼只能智取。按CTRL躲避在墙后，使用装备手雷，按鼠标右键瞄准左键投出，手雷引起的大爆炸成功的消灭了拦路的敌人。





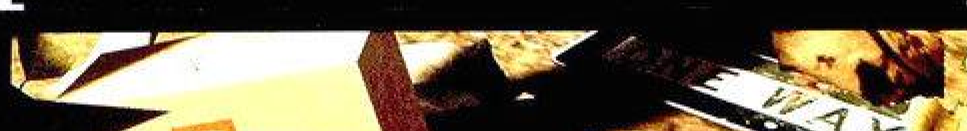
3. 解决这里的敌人以后，跟随战友来到一个紧闭的大门前，等待队友破门后大家一拥而入，解决里面所有的意大利人后发现这里原来是个弹药库，地上的武器装备都能捡，多带一点吧！



4. 补充好弹药后，Vito带领着部队冲上了2楼，接下来都是恶战，注意从被打死的敌人身上补充弹药，遇到紧闭的大门需要打开，按Q可以一脚踢开。2楼的阳台位置可以利用栏杆隐蔽，注意阳台下面对你射击的意大利援军，阳台走到底正对着一个广场，不断的会有意大利部队试图冲进你所在的大楼。



MAFIA II



5. 尽管解决了一波又一波的部队，前来增援意大利军的坦克还是摧毁了防御工事，冲进大楼的黑衫军逐一给倒地的美军补枪，眼看就要轮到Vito了，之前解救的大叔突然出现宣传要意大利军放弃抵抗，向美军投降。那些意大利人听到居然立刻心甘情愿束手投降。原来这位大叔是当地黑手党的头目，维托也是此时在心中对黑手党羡慕不已。



MAFIA II



第二章：家，甜美的家

1. 2年后，由于在意大利受伤而一直在接受治疗的Vito退役了，当年的坏小子Joe也成为了一名黑手党成员前来迎接你，在火车站寒暄一番后两人就上了Joe的车并由Vito开车。WASD控制车辆行进方向与速度，SHIFT转入后视镜，移动鼠标可观察车辆周围，鼠标滚轮更换驾驶视角。





2. 两人回到市中心后找了一个酒馆开始回忆过去展望未来，Vito决定回家看看，坐出租回到曾经居住的小区，下车后按M键或者TAB打开游戏地图，小地图的红点位置为Vito要前往的任务位置。



3. 回到家见过母亲和妹妹后，回自己房间睡觉。第二天起来，家中母亲对Vito和Joe又混在了一起感到不安。才出家门就看到一个混混在纠缠妹妹Frencesca，上前与混混搏斗。鼠标左键为轻拳，右键为重拳，空格为格挡。战斗中会有提示进行连击，按相应的按键即可解决战斗。



4. 打跑混混后，妹妹告知他是来要债的，父亲去世前高利贷没有还清，Vito决定去找Joe看看能不能帮忙，他家不远，按照地图提示跑过去即可，Joe家在三楼最里面的房间。两人商议之后准备前去找Giuseppe。跟随Joe下楼来到他的车库，按F键上车，开车前往目的地。



5. 小地图中会有路线和目的地的提示，按着指示开就行了，按S键可以减速或倒车，空格为刹车，小地图上蓝色方块表示警车，蓝色箭头表示路上的巡警。路上注意不要超速，当警察在附近时，不要撞车和人，不然会被警车盯住。



6. 到达目的地后跟着Joe上楼，购买撬锁器，并转身用身后放在小台子上的锁学习如何撬锁。按S、W键上下移动机关，机关颜色变绿色时按E锁定，如果当前机关锁定失误会退回上一层机关，一个锁一共三个机关需要全部正确锁定才能打开。学会撬锁之后，下楼去偷Joe指定的车子吧，可以选择用撬锁器慢慢撬开也可以直接按Q击碎玻璃。



7. 尽管Vito成功偷到了车子，但是还是被警察发现，于是在经过一段有惊无险的飙车后摆脱警察追捕，只需要让跟随你的警车离开有一点距离就可以摆脱，注意摆脱追捕后不要再被警察发现了。摆脱警察后来到修车间（小地图中蓝色扳手标志）修车，更换汽车的颜色就可以逃脱偷车的通缉。



8. 然后开车前往Riverside去见Bruski吧，到达废车场后与Bruski交易，Bruski要求你去偷一辆车。交代完毕后练习射击，先用手枪打爆红色废车的两个轮胎，然后是油箱，油箱在车后备用胎附近，子弹不够的话可以找Joe再要。



9. 打爆废车后，开车前往Lone Star Bar，到达目的地后按空格翻墙进去，首先用格斗解决一名黑人守卫，找到目标车辆后会出现大量持枪守卫进入枪战，千万不要躲在目标车辆后面，不然车子就会被守卫打爆！解决所有人后开车逃跑吧，和躲避警方追捕一样，驾车离开追踪的守卫一段距离后就算偷车成功了。



【《PlayBoy》收集心得】
本章共2本
No 1. JOE的公寓——在咖啡桌上
No 3. Bruski的废车场——Bruski的办公室旁边的车库内



Chapter 3
ENEMY OF THE STATE

MAFIA II
第三章：全民公敌

1. 大清早Vito老妈的电话吵醒Vito和Joe，她叫Vito去港口找Derek看看是不是能介绍一份工作，穿好衣服，到Joe家楼下的车库里开车去港口，以后偷来抢来的车子都可以停在里面。



2. 开车到达港口，下车上楼找Derek一番谈话，他让你先跟着Steve做事，跟随Steve下楼搬运货物。按E搬起货物，搬到身后的车上，搬一箱可以摸鱼走人了。从大门出去和Steve再回到楼上办公室，在办公室门口Vito告诉他们自己是Joe的朋友，Derek打电话给Joe进行确认后，就让Vito改去找楼下的工人收数。



3. 来到楼下，遇到第一个工人就不肯乖乖给钱，打到他老实他就会把钱交给你。之后按照小地图提示再去找另外两人，一个老人一个小孩很老实的把钱上交了。



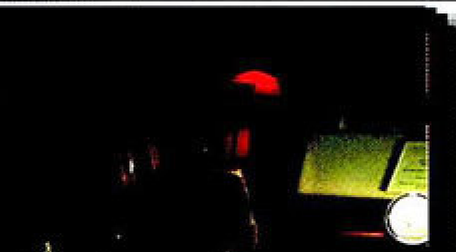
4. 第四个黑人大块头又是个硬茬，上来就动手，且势大力沉，多用空格格挡，等他重拳出来格挡掉出现空虚马上轻拳三连击，就这样磨死他。解决他拿了钱上楼找Derek，他拿到钱之后让你去Freddy酒吧找Joe。



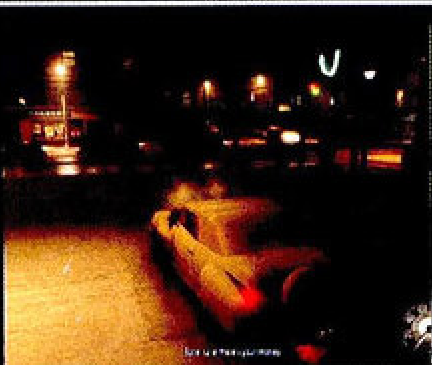
5. 到了酒吧，Joe给Vito介绍认识了Henry并获得了一个任务，让你找到Maria Agnello问清楚配给油票的位置并拿到那些油票。于是先去找Agnello，根据小地图来到红点位置，进门左手边第一个房间就是她的住处，门边的墙上有提示。老太太Agnello表示，如果我们能带她去医院看望她的姐姐，她就告诉Vito油票在哪里，为了完成任务，没办法做一回免费的出租车司机吧。老太太在车上，可不能开快车和危险驾驶，切记！



6. 送好老太太即可获得新的红点提示，到底目的地后绕到背后爬梯子进入，找厕所窗户潜入吧。大楼里一共有个三个警卫，不要主动攻击他们，蹲着行动慢慢的躲开他们不要被发现，拿到钥匙后来到放有保险柜的房间，用撬锁器打开锁住的铁门，再用保险柜钥匙直接打开保险柜拿到油票。



7. 油票到手，警报器也突然响了起来，逃吧！原路返回潜逃或者直接从正门突破警察的拦截看你的选择了，注意的是如果从正门突破警方的包围，会进入三星级通缉状态，不能进入任何建筑物，只能在露天找一个没有警察的地方等到三星通缉慢慢消除。安全回到酒吧，Henry要你在午夜之前把所有油票都卖出去，一共6个加油站，屏幕上还有倒计时时钟。在出售油票时要注意，如果路上出现超速等违法行为而被警察标注通缉等级，就不能进行任何交易一直到通缉消失，所以前往别因为赶时间而做出傻事。卖掉6张油票后回到酒吧找Henry交账，回Joe家睡沙发结束这一章任务。



【《PlayBoy》收集心得】
本章共5本
No 18. Derek的办公室——Steve会把这本杂志丢在办公室门外
No 4. Maria的公寓——进门就能看到，在走廊架子旁边的地上
No 5. 价格管理科办公室——在主线剧情偷油票的地方，该房间在工业专门科办公室的右边
No 40. 价格管理科办公室——在大堂一楼守卫的桌上的右边找到
No 6. 价格管理科办公室——到地下室关了警钟后，出来左转进入资料室，房间左手边两个架子之间的地上

Chapter 4
MURPHY'S LAW

MAFIA II
第四章：墨菲法则

1. Vito起床后发现Joe已经出门了，留了一张纸条要他起来之后去酒吧找他。穿衣出门来到Freddy酒吧，Henry和Joe已经等你很久了。Henry给Vito和Joe一个新的任务，打劫一家珠宝店。换上制服，去门口偷辆车出发前往珠宝店吧。



2. 用撬锁起打开珠宝店大门进去把珠宝洗劫一空吧，这时一辆车撞进了珠宝店，又来了一户新的劫匪。正当大家互相对峙的时候，警察包围了珠宝店正面，赶紧闪人吧。



跟着Joe从珠宝店后面一路有惊无险的逃出警方的包围圈，而另一伙劫匪则在一阵与警方的交火之后全部束手就擒。当然这时候通缉令还是背在身上的，找个地方藏好混到通缉令消失后就和Joe回家结束任务吧。

【《PlayBoy》收集心得】
本章共4本
No 9. 商场大楼——跟着Joe离开书店后上第一组梯阶时，注意地上有个装着杂志的箱子旁边
No 2. 商场大楼——离开书店后上第二组梯阶，进门往下走到楼间底部正背后的阴暗角落地上
No 8. 商场大楼——在屋顶和警察枪战后先别跟着下消防梯，旁边有一间小房间，在房里木柜旁边的地上
No 7. Joe的公寓——第4章完结前，从1楼下地下室，上锁的木门前的地上

Chapter 5
THE BUZZSAW

MAFIA II
第五章：希特勒圆锯

1. Joe的女友叫醒了睡在沙发上的Vito，告诉你Joe和Henry还是在Freddy酒吧等你。穿衣出门，发现Joe的女友正被人骚扰，帮或是不帮都随便你，不过如果帮忙的话可以得到50美元。搞定后开车到达酒吧，Henry又有新的任务，叫你去Harry的店里找点给劲的东西解决酒厂老板Fat Man来给大家留个深刻的影响。



2. 离开酒吧跟随小地图提示来到Harry的武器店，和他扯了会淡后搞到一挺MG42，装箱搬到车上。回酒吧与Henry还有Joe会合，再次出发来到埋伏地点，在楼上架设好MG42等待Fat Man的出现。



3. MG42确实给劲，瞬间就解决了Fat Man的保镖，可惜还是让目标逃走了。跟着Joe一路追杀Fat Man到满是酒桶的酒厂，路上注意保镖投掷的燃烧瓶可能会导致酒桶的爆炸，还有些手持霰弹枪的保镖会埋伏在转角，贸然的冲锋只会导致“领便当”的下场。



4. 一路干掉拦路的杂兵来到4楼，终于抓到了Fat Man，没想到临死前他还是一枪打伤了Henry。Vito和Joe乱枪解决Fat Man后，Joe背着Henry，Vito负责开路保护大家离开大楼。全员安全上车之后，Henry要你送他去医生El Greco这里，一定要在倒计时结束前到达指定地点，路上还要躲避警察与Fat Man手下的追杀。



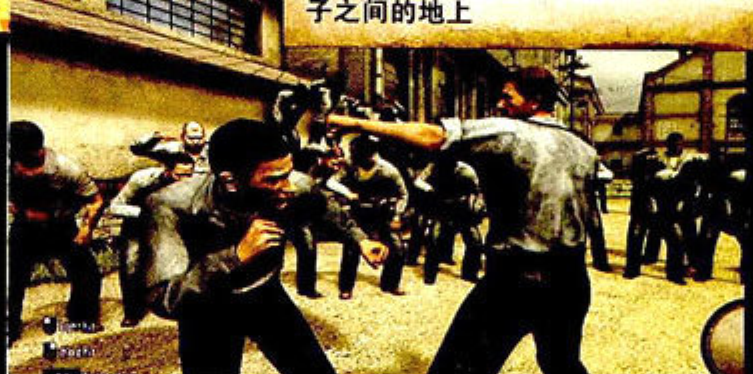
安全把Henry送到医生这里，得到2000美元的报酬，总算能把家里的高利贷还清了，回家找老妈和妹妹把钱交给她们，回到Joe家休息结束章节。

【《PlayBoy》收集心得】
本章共3本
No 7. 233埋伏的公寓——用MG42枪扫射结束后先别往下走，公寓顶楼的左边门前地上
No 10. 酒厂——上第一组楼梯前，在背后的办公室里，右手边的架子上找到
No 12. 酒厂——上到顶楼，靠近那个胖子引发剧情后，铁网闸笼前面的两个椅子之间的地上

Chapter 6
TIME WELL SPENT

MAFIA II
第六章：时间珍贵

1. 上次倒卖油票的事件被某家加油站站长抖出去了，Vito被FBI逮捕并被判了10年，才进监狱就被狱卒毒打了一顿，还被剃了一个小平头。3天后，Vito来到操场上寻找BOSS Clemente手下提到的Leo Galante，但是没有人理睬，反而还遇上了当天抢劫珠宝店时另一伙劫匪的团长O' Neill，仇人相见分外眼红，被一顿胖揍后狱警再次乱入把两人又是一顿毒打。



2. 又过了2天，Leo亲自来找Vito，看起来对他十分有兴趣并派人教Vito如何格斗。从此之后，打架变成了家常便饭，只要记住格挡回避后的轻拳连击就能轻松取胜。



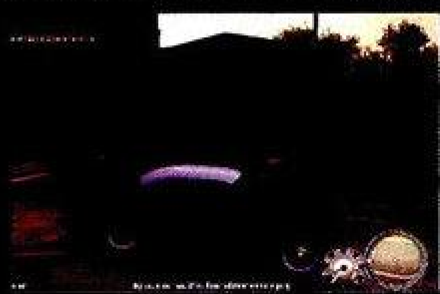
期间，妹妹Frencesca会来探监，并告知自己即将出嫁，母亲重病的消息。然后又是数场恶战，中间还会夹杂着母亲病亡的消息。一段时间后，Leo为了确认了Vito的实力，让他和O' Neill再战一场。这次没有了狱警的干扰，两次打趴O' Neill之后，气急败坏的O' Neill拔出了刀子，但是最终还是被Vito夺走并一刀结果了他的性命。Leo也正式承认了Vito的身份。

【《PlayBoy》收集心得】
本章共3本
No 13. 联邦监狱——在刚开始的庭院，位置在木板长凳后面的地上
No 14. 联邦监狱——在篮球场附近灰色建筑物和铁网包围的门之间地上
No 15. 联邦监狱——洗衣房打架后，在其中一个烘干机上面

MAFIA II

第七章：人人都爱弗朗西斯科·波滕扎

1. 6年后，在Leo的帮助获得减刑的Vito出狱了，外面的世界已经日新月异，唯有死党Joe的家没有换地址。Joe对Vito的监狱生涯感到抱歉，给Vito找了一处新的住址，还给了他一笔钱和一只新的手枪。出门去商店买一套新的衣服，回到Joe的公寓，遇到Joe的新老板Eddie。开Eddie的新车送Joe还有Eddie去夜总会庆祝自己刑满释放。



2. 在夜总会一番玩乐后，Joe和Eddie都喝多了。出门上Eddie的车带着他们回Joe的公寓，即将到达Joe家的时候，Eddie突然想起车子后备箱还有个死人要处理。赶紧把车开到Hillwood把尸体埋了，安全回到Joe家。



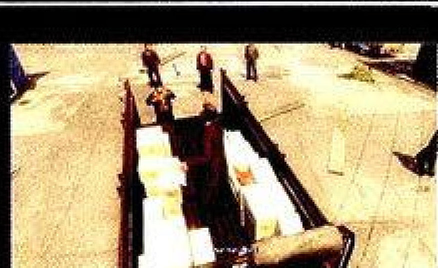
【《PlayBoy》收集心得】
本章共3本
No 16. Harry武器店——被Joe要求去买新衣服的时候，赶去武器店，在店里楼梯底部的地上
No 50. Joe的公寓——剧情发生Joe要带Vito去新的公寓前，在顶楼走廊尽头的门前角落地上
No 17. Vito的新公寓——2楼的两个房间之间走道的小柜子上面

Chapter 8
THE WILD ONES
UPTOWN, APRIL 11TH, 1951

MAFIA II

第八章：野小子

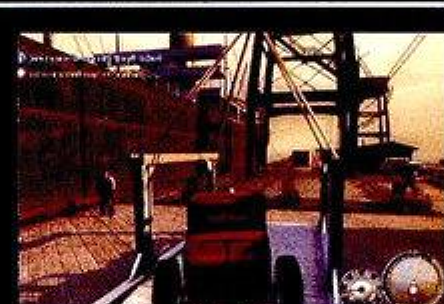
1. 大清早被Joe的小弟Marty叫醒，穿好衣服跟着Joe开着货车出去销赃抢来的香烟。货车比较笨重，操纵不易，小心别把货物损坏了。到达地点后开卖，香烟一共三种颜色，注意Joe说什么颜色就给他什么颜色的香烟即可，买到一半还有警察过来买便宜货，把Vito吓得半死。



2. 警察走后赶紧换场地，没想到没卖出几包就遇到小混混前来砸场子，还用燃烧瓶把所有货物给点着了。Joe拔枪打死一个小混混之后大部分都坐车逃了，追吧。没想到小混混人不匝地车子到挺好，追到了一半就追丢了。下车找电话亭给Eddie打电话，被骂了一通后Eddie派Steve带人来报仇。来到回合地点后，拿着Steve给的冲锋枪先把小混混聚集的Carzy House打烂，再补上2枚燃烧弹。



3. 搞定这里再去废弃工厂，干掉一切看得到的敌人，路上照顾好自己就可以了，队友都是不死的小强。杀光所有小混混后，为了还上被焚烧脏烟的钱，Vito要开着小混混的红色跑车去港口把车子卖掉来还债，路上注意千万不要把车子撞坏了。拿到钱之后找到Eddie，给他2000美元，这次任务就算结束了。



【《PlayBoy》收集心得】
本章共4本
No 46. 自家公寓——在厨房的桌上，就在烟灰缸旁边
No 19. 废旧工厂——过了第一个储存点后会找到一把M1步枪，找到枪的位置继续走下去有一间小屋，在屋内的铁桶上
No 21. 废旧工厂——第2个小铁梯走道旁的两个油桶地上
No 20. 废旧工厂——枪战结束后与同伴汇合前，距离同伴不远的狭窄道路能看见楼梯，进去沿路会找到张铁床，在铁床下方

Chapter 9
BALLS & BEANS
UPTOWN, MAY 6TH, 1951

MAFIA II

第九章：胆大包天

又是一个被电话吵醒的早晨，Eddie要求Vito立即来找他。到达小地图所指示的酒吧，Eddie为Vito介绍了本家族的教父：Empire Bay的Falcon先生。Falcon对Vito和Joe最近的表现十分满意，并要求他们去为家族办一件事来证明自己，找到被敌对家族绑架的三个兄弟。根据提示Vito回到Freddy酒吧，见到跟踪目标Luca上了一辆黑色敞篷车。



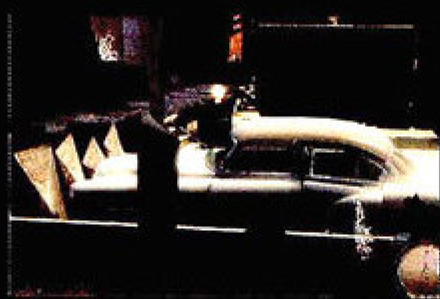
1. 在Luca后面开车不紧不慢的跟随着，一路尾随着Luca进入了Clemente的屠宰工厂，当然不能从正门走，下车从右边的栅栏缺口进去，发现有个下水道出口。从下水道的另一个出口潜入工厂，小心会遇到狂叫的狗狗，遇到狗叫找个地方躲起来直到出来巡视的人确认没有入侵者后才能继续行动。Vito身上穿的衣服也因为走下水道而弄脏了。



2. 从窗口翻入工厂，工厂里仍有许多工人在作业，不能被发现也不能开枪，不然被绑架的人会被立即处死。潜入到工厂深处，发现Luca已经处死了一名被绑架的兄弟。这时背后突然出现敌人，手枪也被踢飞，肉搏吧。



3. 解决掉和你肉搏的胖子后，Luca发现有人潜入而开始逃窜，保镖则与Vito接上了火，消灭掉几批持枪黑帮后，终于有机会和Luca算账了。撞开Luca躲藏的房间的大门，一顿好揍，然后带着被解救的兄弟们离开这个工厂。



带领着被解救的人质去找Eddie，会被要求换一身新的衣服，毕竟身上还残留着下水道的味道。再回到餐厅，先见到了老朋友Leo Galante，随后随Eddie和Joe上楼宣誓加入Falcon的家族。

【《PlayBoy》收集心得】

本章共4本

No 41. 与Falcon见面的餐厅——在餐厅的吧台上，旁边站着个人在喝茶

No 23. 下水道——剧情到进入下水道时，遇到第一个分岔口时转右，在一条死路的尽头

No 22. 屠宰场——进屠宰场后的第一间炉房，在左手边的大铁箱和炭堆之间

No 24. 屠宰场——在屠宰场的右边角落，在一桶盛装血水的方桶和木柜之间的地上



Chapter 10
ROOM SERVICE
VILLA SCALETTA, JUNE 15TH, 1951

MAFIA II

第十章：房间服务

1. 第N次被电话铃叫醒，Eddie要求Vito立即去Joe家集合。显然Joe混的就是没有Vito那么好，那么多年了还是没有换过自己家的地方。上楼后进入动画，Eddie要求Vito为家族完成的第一个任务，就是带着Joe和Marty潜入Empire Arms Hotel布置炸弹炸死Clemente。既然任务布置完毕那么就出发吧，在Joe家楼下的车库里找到Joe的座驾，开车吧。由于Joe身上带着炸弹，一路上必须小心开车，不能乱撞也不能中途换车。



2. 到底目的地Empire Arms Hotel的停车库后下车，早就买通的宾馆客房出现打开铁门，正式进入宾馆。



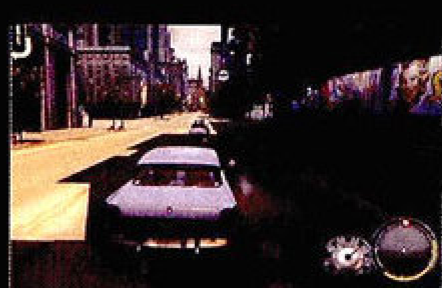
4. Vito与Joe换好了宾馆工作人员服装后就携带着炸弹上楼去布置，留下了Marty看守车辆。上楼以后会有人带路，但是注意现在是化妆潜入，如果离保镖或者黑帮人员太近的话会被识破而导致任务失败，所以上楼以后请小心行动。在会议室布置完炸弹以后，两人来到楼顶，没想到楼顶也有Clemente的手下，一番恶战消灭楼顶所有的敌人后，利用工作用升降台下降至18楼，Vito拿起清洁器伪装擦窗，而Joe负责引爆炸弹。



5. 从炸弹引爆后，返回楼顶进入大楼的18层确认Clemente的尸体，没想到他在爆炸时正好在上厕所而躲开了炸弹的袭击，既然炸弹不能完成任务，用枪来解决吧！一路猛冲猛打追杀到了地下车库，还是让Clemente坐车逃走了，而在下面留守的Marty也被打死，Joe唯一的小弟就这样死了。



6. 上车追击，注意前面黑色和白色的两辆车的路线和小地图上的红点，要保持住距离不要被落下，转弯要注意减速，不然会容易失控，一定要赶Clemente回到老巢之前干掉他们。杀光两辆车上的所有人员后进入动画，Vito与Joe乱枪击毙Clemente。



7. 到Joe家向Eddie汇报一下任务完成之后就可以回自己家休息了。结果还是没睡上安心觉，又被电话声吵醒，得知Joe在酒吧发酒疯，Vito决定去酒吧接他回来。开车到酒吧后，Joe走火误杀了酒吧老板，现在只能抛尸灭迹了。走到尸体前按E拖动尸体到后门的车上，把尸体装进后备箱，然后先开车把Joe送回家。然后开车去废车场，把车子开进碾碎机，启动机器毁尸灭迹。完成一切后回家。





【《PlayBoy》收集心得】

本章共4本

No 25. 酒店——在洗衣房的办公室内，坐着看书的家伙的桌上

No 27. 酒店——安装炸弹结束后Joe会打开一扇通往紧急楼梯的门，往下走到16楼在上锁铁门前

No 26. 酒店——在屋顶上的工作升降台开关右边的铁阶梯上去，在右边角落

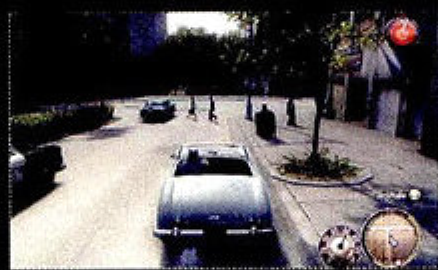
No 48. 自家公寓——在浴室的浴缸角落

Chapter 11
A FRIEND OF OURS
VILLA SCALETTA, JULY 27TH, 1951

MAFIA II

第十一章：一个老朋友

1. 这次Vito被门铃吵醒，起床穿好衣服后，出去看下是谁，发现门口不是别人，正是Joe曾经的老大Henry，开他的车带他去了Falcon家族的餐厅，把Henry介绍给了Eddie。Eddie和Henry谈了一会后又找到了Vito，这次的任务居然是去刺杀老朋友Leo，Vito赶紧拒绝了这个任务，Henry却决定亲自出马去杀Leo Galante。我们必须在Henry到Leo之前警告Leo。



2. 紧赶慢赶的到达Leo家，发现Henry还是已经到了，找到Leo后两人躲进衣柜，可惜还是被Henry识破，在一番争论后，Henry最终还是放了Leo。但是Vito还是决定送Leo去火车站避一避风头。



1. 从火车站回家后发现妹妹Frencesca在家门前哭，一番安慰后得知是家庭暴力，做哥哥的自然要找妹夫好好的修理一顿才行。没想到到了妹妹家发现妹夫居然还在和别的女人鬼混，看来是不教训不行了！轻松解决后回到家，没想到又接到了妹妹的电话，反过来把混黑手党的大哥训了一通，认为他干扰了她一家的正常生活。



2. 没想到妹夫居然趁Vito睡觉的时候叫来了一群狐朋狗友去烧Vito的房子，感觉躲到厕所，并从厕所的窗子逃出燃烧中的家。干掉唯一一个守在房子背后的人，抢了他的枪和车一路躲避着狐朋狗友的追击逃到Joe家。换上Joe的花衬衫后，两个黑手党自然不能就这样罢休，开车来到妹夫经常去的酒吧后一场枪战击毙酒吧里所有的人，出门又是一场追逐战，打死所有烧Vito房子的家伙之后，Joe让Vito住进了Marty的家中。



【《PlayBoy》收集心得】

本章共4本

No 47. LEO的屋子——在2楼卧室出来转右的窗台上

No 29. LEO的屋子——在2楼的浴室水旁边的篮子里

No 28. 妹妹的公寓——在卧室里，刚进门就会看到有一个家伙坐在壁橱前，在他的左脚下

No 49. JOE的公寓——JOE的床边地上找到

No 30. HILL OF TARA酒吧——酒吧后面的走廊死角处，在尽头的木箱下面压着

Chapter 12
SEA GIFT
MARTY'S APARTMENT, SEPTEMBER 22ND, 1951

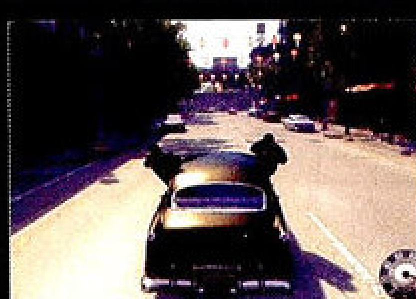
MAFIA II

第十二章：来自海那边的礼物

1. 从破公寓醒来，与Joe前往公园与Henry会面，商量怎么才能赚到大钱，最后决定去贩卖毒品。找一辆能容纳4个人的车子，先去Southport借高利贷做本钱。拿到钱之后，开车去下一个目标地点，到达位置后游戏会自动进行。交易成功后，半路突然杀出了警察拦路，眼尖的Henry一眼就看穿了他们是假警察准备黑吃黑，那么就打吧！



2. 和假警察们一路交火一路往外面冲，注意战斗时不要隐蔽在木头栏杆后面，那东西不防弹。清理掉所有假警察的同伙后上车，没想到又来了一批人驾车追击，专心开车即可，所有敌人都有Henry和Joe解决。打死这批敌人后，枪战也引来不少真警察，这时逃就可以了。



甩开警察后，到达目的地，三人靠卖白粉赚到了第一桶金。

【《PlayBoy》收集心得】

本章共4本

No 31. 交易的仓库——在刚开始随联系人时先别跟他走，往左边走个杂草丛生的垃圾箱右边地上

No 32. 交易的仓库——停车场右辆货车的后面，在货车和装卸处之地上

No 33. 交易的仓库——交易完成上扶梯往右走，在变电箱旁边240牌下面

Chapter 13
EXIT THE DRAGON
JOE'S APARTMENT, SEPTEMBER 24TH, 1951

MAFIA II

第十三章：过气龙

1. 早上起来接到Henry的电话，由于之前大家花天酒地太开心了，现在连货款的高利贷都还不清了，叫Vito和Joe去公园找他。再次开车前往公园，到了之后进入动画，Henry被人砍了，赶紧拔枪打死所有杀手。



2. 解决所有杀手之后，发现Henry已经死了，眼尖的Joe还在公园里看到了毒品上家Wong的身影，怀疑是Wong准备黑吃黑。于是驾车偷偷尾随Wong，注意别被发现也别丢失目标即可。



3. 跟着他来到一家餐厅，两人毫不犹豫的拔枪冲进餐厅与当地黑帮对射，解决掉所有人后终于抓到了Wong，可是Wong却说Henry是卧底，钱也不在他手上。一枪结果他后发现餐厅已经被警察包围，大胆的Vito和Joe偷了一辆警察逃离了现场。



【《PlayBoy》收集心得】
本章共3本
No 34. 餐馆——在餐饮区左边角落的座位上找到
No 36. 餐馆——到达放置鸦片的房间时，在左边的长方形木箱上
No 35. 餐馆——从电梯到下面的鸦片制成室，在右边的武器箱上

Chapter 12
SEA GIFT

MAFIA II

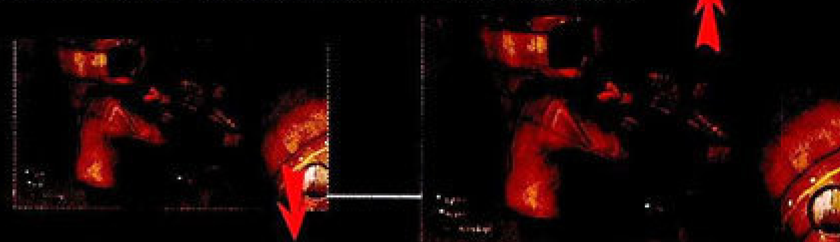
第十四章：通往天堂的阶梯

1. 为了还清之前作为贩毒本金而借的高利贷，Vito和Joe疲于奔命，到处打工赚钱还债。

第一个任务是为了家族做点事，替其他城市的兄弟家族处理一个叛徒，此人现在是污点证人，受到警方保护，Vito和Joe顺利的干掉了他。



2. 解决了家族的麻烦，Vito去造船厂找Derek问看看是否有好工作，在交谈的过程中却遇到工人罢工，于是Derek请Vito去给他们一个教训。正当Vito正要出杀一儆百时，意外从其中一名员工的口中得知Vito的父亲是Derek和Steve杀掉的。Vito知道这件事情后，决定把Derek给杀掉替父亲报仇。一路杀到工厂后，特别要注意二楼会有敌人不断丢燃烧弹，建议速战速决，否则很容易被烧死。



3. 把胖子Derek摆平后记得去拿他办公室台子上的现金，如果之前钱攒的足够的话就能去还债了，如果不够就去打劫吧。枪店钱最多，但是店长一看到你掏枪就会主动反击，不过抢完枪店柜台上的弹药都能拿走作为补充。服装店抢好钱打死冲进来的警察，然后换件衣服就能消除通缉令。还可以去偷车，偷到车直接开到废车场摧毁就能拿钱。钱凑齐了就去Joe家找他，他会拿着钱去还债。但是这一走就是几个小时，Vito十分担心Joe的安全。

4. 先去找Eddie，他说没见过Joe，又反过来问Vito是否知道Henry贩毒且死亡的事情，这事当然不能承认。接下来再去找Giuseppe，从他那里得知有人把Joe带走了，是Vinci的人。看来事情暴露了，Vito赶忙去Vinci的店里找Joe，结果被打昏，醒来之后发现自己在一栋大楼的建筑工地里，和Joe被吊在一起，并见到了Vinci本人。



Vinci走后，和Joe一起用力成功破坏了绑住自己的管子，开始了并不是很惊心动魄的逃亡之旅，尽管如此Joe还是不小心被人打伤了。解决掉建筑工地里的所有敌人，送Joe去曾经救过Henry一名的医生El Greco那里救治。这时候如果你身上还有55000美元的话，去找Burno把高利贷还清吧，要是没有那就继续打劫吧。

【《PlayBoy》收集心得】
本章共3本
No 44. 大厦——在大厦屋顶经过小木板走道的升降机的后面
No 37. 大厦——3楼的楼梯下到尽头，左边转角处的木排上
No 38. 大厦——上面一本杂志的同一层楼右边的地上

【《PlayBoy》收集心得】
本章共3本
No 45. 在天文台的楼梯底角落的地上找到
No 39. 天文台——上屋顶去望远台时转右，在边缘角落的地上
No 43. 天文台——进入望远台后，在左边地上
No 42. 天文台——最后一战的中央的放映机

Chapter 12
SEA GIFT

MAFIA II

第十五章：一条通往星星的艰难之路

Vito现在是四面楚歌，本地黑帮和Vinci家族正四处追杀他和Joe，而Falcon家族查到自己头上来也只是时间问题。大清早Vito就接到Eddie电话，说老大Carlo Falcon尼要见他，Vito知道这次只怕是有去无回了。

刚出门，Vito被几个神秘人士架进一辆车里，车里竟坐着Leo和一位当地黑帮大佬。原来Vito惹的祸太大，本已隐退江湖的Leo不得不出山替他摆平，Leo告诉他，Henry的确是FBI线人，本地帮杀他是有道理的。而现在本地帮和Vinci家族希望Vito能戴罪立功，去把Carlo Falcon做掉。

从Leo的车子下来后，搞辆车和Joe一起去Carlo Falcon所要求会面的天文台。守卫看到Vito和Joe后就要求他们交出武器，当然不能同意，那就开打吧。天文台里的敌人都有很好的隐蔽，不要盲目的冲锋，这样只会害死你自己。最终来到了Carlo Falcon所在的天文台展示厅，展示厅的灯光十分昏暗，Carlo的保镖都穿着深色制服，所以前往要睁大眼睛，当所有保镖都被解决后，Carlo也只不过比普通人多一点HP而已。

游戏历史上的10月



本月诞生的游戏人



娜可露露

1993年7月在NEOGEO MVS主板上登场的《侍魂》是史上第一款刀剑格斗游戏，该作一举囊括了年度街机最佳游戏、最佳音乐、最佳演出和最佳对战游戏4项大奖，并将SNK送上了最佳厂商的宝座。与此同时，游戏中出场的阿伊努族美少女剑士娜可露露也击败了同门前辈《饿狼传说SP》中的性感美女不知火舞，夺得最佳角色大奖。带着爱鹰玛玛哈哈和父亲遗留下来的短剑琪琪乌希，为了保护大自然的生态而战斗的娜可露露象征着天真与纯洁，她的出场为充满血腥肃杀的《侍魂》添加了一抹最亮丽的色彩。请记住这位来自虾夷的少女的生日：10月11日。

本月诞生的游戏人

松野泰己

1965年10月24日出生在新泻县妙高市的松野泰己是日本游戏业界少数被誉为天才的开发者之一。天才的行径总是有些怪异的：1989年松野泰己在法政大学经济学部尚未毕业就中途退学，加入了名不见经传的小型游戏会社QUEST，希望打造一个能够被称为传世经典的系列——其构思来源于他在大学时代创作的神话小说《奥伽战争传说》——这就是《皇家骑士团》系列。尤其是1995年10月发售的2代，能够连续九年在名作怀旧榜上跻身前十，堪称是无与伦比的奇迹：

但由于QUEST的规模有限，1996年松野跳槽到了SQUARE，之后更是有了大展身手的机会，史上最畅销的S.RPG《最终幻想战略版》、PS首个也是唯一一个满分游戏《放浪冒险谭》均出自其手；其后更是取代坂口博信担任了PS2最后的大作《最终幻想12》的监制；然而这段十年蜜月也终究结束，由于不断延期导致的各种问题，《最终幻想12》尚未完成，松野就从SQUARE退职，休养生息之后又为Wii制作了充满奇思妙想的《疯狂世界》。如今，其最新的作品则是PSP版《皇家骑士团 命运之轮》……



本月诞生的游戏 吞食天地2赤壁之战



1992年10月2日，CAPCOM在他那块雄霸天下的CPS1主板上又推出了一款清版打斗游戏，虽然此前的《快打旋风》、《龙王战士》、《名将》、《圆桌武士》等作品已经为CAPCOM建立了傲视群雄的动作游戏天尊地位，但这一次，CAPCOM再次把清版打斗游戏推向了史无前例的巅峰，这款游戏的名字就是《吞食天地2赤壁之战》（亚洲版叫做《三国志2》）。关张赵黄魏五员大将，力战博望坡、新野、白河、长坂、赤壁、华容道，经典的打投、必杀、武器、马战设计，中文显示的敌人名称，加上3人合力作战的爽快感，使得这部作品成为了永恒的经典——甚至15年后，日本街机游戏投币榜中依然可以见到本作的身影！

本月诞生的主机



NOMAD

1995年10月6日，北美世嘉推出了这款名叫GENESIS NOMAD的手掌机。这可以说是史上第一台16位的掌机，不过说是手掌机，其实就其体积和耗电量来说完全称不上便携二字：原本世嘉的8位掌机GG就已经显得相当笨重和耗电了，而这款NOMAD则是完全把GENESIS掌机化，3.25英寸的彩色液晶屏、2P手柄接口、复合视频输出加上直接使用GENESIS的卡带，其结果就是更加的笨重和耗电——电池仓竟然还设计成背挂式。基本上，6节碱性电池能支持两个多小时就算幸运，酸性电池的话能有十几分钟就不错了……外出时，真会有人带上一大摞GENESIS卡带？



N-GAGE

2003年10月7日，手机名厂诺基亚推出了这款基于S60操作系统的机型，并试图凭借该机型在掌机娱乐市场占到一定的份额。该机采用了主频104MHz的ARM9E芯片，这项指标不要说是GBA，就是NDS与之相比也要自愧不如。而本体体积是133.7×69.7×20.2毫米，重137克，液晶屏解析度是176×208，发色数为4096，这些规格与GBA比起来也并不逊色。值得一提的就是N-GAGE的液晶屏，由于使用了背光显示，其效果比起使用前光反射的GBA SP可谓是高下立现。此外，该机也可以实现通常的MP3以及影像播放机能

但是这个硬件也存在许多的弊端，例如更换卡带十分麻烦（需要取下电池）；作为手机来说显得笨重，使用不便；作为游戏机来说操作感又比较别扭。而299美元的初始定价相比其竞争对手也显得过高。诺基亚官方一共发布了57款N-GAGE游戏，N-GAGE一共大约销售了300万台左右。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏外语 Speed English

百战天虫是Team17小组制作的以卡通、休闲、动作和回合战略为亮点的一个休闲游戏系列，主角是一群携带各种武器的小虫虫。从最初的1994年DOS版到现在，百战天虫走过了16年的时光。而本月发售的《百战天虫：重装上阵》便是这一经典系列的最新作。

作为一只战斗的虫子，绝对不能不知道自己要在战场上干什么，现在就让本教官来对你进行一系列的“军训”，让你成为一个真正的“战斗虫”。

本期题材：《百战天虫：重装上阵》

【标题解释】

Worms:Reloaded

译文：百战天虫：重装上阵

Worm 名词，意为虫（尤指蠕虫），reload则是动词，意为重装、再装填，给武器装填弹药便可以用这个词表示。而这个词也出现在不少影视作品的题目中，如著名的黑客帝国（Matrix）系列第二部《The Matrix Reloaded》。

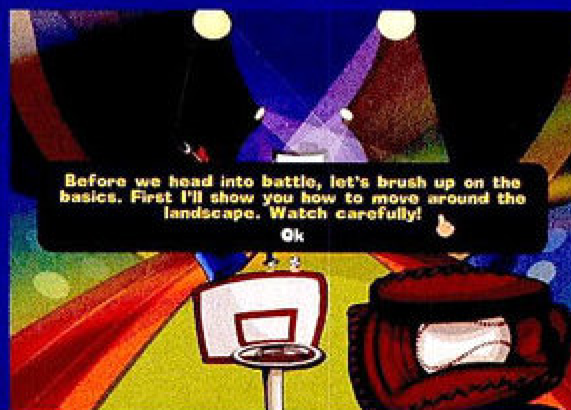




▲ 曾经的3D百战天虫

【教程讲解】

对于百战天虫系列的老手，操作这款游戏相比非常简单，但对新手而言，往往会一时间一头雾水，那么现在就让我们一起来学习一下本作的教程部分。



Before we head into battle, let's brush up on the basics. First I'll show you how to move around the landscape. Watch carefully!

（在前往战场之前，让我们先温习一下基础。首先我会教你怎样在地面上移动，看仔细了！）

The environments we do battle in are sometimes quite big. I'll show you how to get a better view of your surroundings.

（我们战场的环境有时相当大。我来教你怎样更好地获取周围视野。）

Controlling the camera gives you a better view of your surroundings, as well as any targets you might want to attack … which reminds me, to succeed in battle you must make good use of your available weaponry!

（控制视野可以让你更清楚地看到你四周的环境，以及各种你想要攻击的目标……这让我想起，要想在战场中获胜，你必须运用好你手中的武器！）

当介绍完各种武器时，教练会说：

That wraps up our first training session. If you continue training, we'll take a look at some clever items that help us to get around the landscape a little easier. Press [Space] to continue.

（这样我们的第一期训练就圆满完成了。如果你继续训练的话，我们可以来了解一下一些巧妙的道具，它们可以让我们的移动变得更简单。按空格继续）

单词简解：Brush up：brush作动词时，本意是用刷子刷，这里词组brush up意思是温习（俚语）

surrounding：名词：环境，周围的事物 还可以当形容词：周围的 来源于动词surround（包围）

available：形容词：可用的，便于使用的；有货的 表格中有时出现的N/A往往就是not available的缩写，意为本项不适用

wrap up：wrap作动词，意为包裹、卷起；而词组wrap up则有事情全满完成、会议顺利结束的意思。

【单人游戏模式】

完成教程，对操作有所了解后我们就可以进行单人游戏，享受百战天虫的乐趣了。那么让我们看看本作有哪些游戏模式。



Quick Game：快速游戏

Custom Game：自定义游戏

Training：教程关

Campaign：战役

Warzone：战区模式

Body Count：杀戮模式

其中，在战役中每关玩家都会得到特定的任务，如第一关：

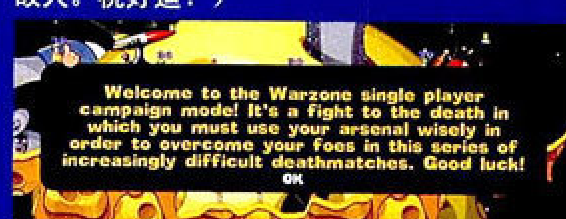
We need you to clean up the streets by taking out the enemy. Good luck.

（我们需要你消灭敌人清理街道。祝好运。）

而Warzone模式的介绍则是：

Welcome to the Warzone single player campaign mode! It's a fight to the death in which you must use your arsenal wisely in order to overcome your foes in this series of increasingly difficult deathmatches. Good luck!

（欢迎来到战区单人战役模式！这是场奋斗到死的惨烈战斗，在一场比一场困难的死亡竞赛中，你必须好好运用你的军火才能击败敌人。祝好运！）



爱疯族

iPad 9:41 AM



蜘蛛侠：全面混乱

在本作品中玩家可以享受20多个战斗连击的超动感游戏体验，可以利用蜘蛛侠非凡的灵活性飞檐走壁，蜘蛛侠还具备超必杀能力，飞檐走壁、跳跃穿梭、用丝线战斗等多种技巧。



机场管理

一款全新时间管理类游戏，管理来自世界各地机场的乘客，您必须仔细为您你乘客计划时间，帮助他们帮你登记手续等，保证他们能按时起飞！



AI Rambone

经典运行射击游戏。你是AI Rambone——一名退伍军人，唯一技能就是杀人。通过操控AI Rambone提升等级，争取击败4个巨大的BOSS以接近最终的恶魔。



勇敢的坦克

一款最具爆炸性和富有挑战性的游戏。目标是与数百名士兵战斗并摧毁伞兵和步兵，而不是死亡。利用重力控制塔克的移动，小心侧边的手雷，触摸控制射击。



侍

游戏背景为日本封建军阀混战时期，你的目标是通过赢得各城市的各个阶层的拥戴进而统一日本。社会阶层分为：农民、僧侣和贵族，争取他们的手段有：用军队提供保护、为各阶层提供更多的权益、为港口城市提供商船发展贸易等。



命令与征服

故事发生在《红色警戒2：尤里复仇》结束后到《红色警戒3》开场苏联战败之间，将包含两张遭遇战地图和苏联盟军两个阵营各5个任务。这款游戏更像是一个红色警戒系列的大聚会，有红警2的建筑，也有红警3的单位，甚至还有红警1的音乐等。



玩具总动员3：伪装行动

Disney出品，本作根据知名动画电影Toy Story 3玩具总动员3电影改编而来的益智类游戏，你需要根据游戏中的提示找到相应物品的位置，共20多个任务。



卡卡颂

可以充分运用各种战略建设自己的城镇、道路和农场并最终使自己的领地日益繁荣，可通过扩大城镇规模或修建最长的道路来赢得点数，也可使用最古老有效的办法——侵略来完成霸业。



一个骷髅的故事

游戏有无限多的级别，一切取决于你的技能！在亨利的酒吧那里可以改善和提高您的技能，包括：跑，跳，弹药等！您还可以找到诸如独家壁纸等额外的项目下载。

Safari Mail Photos iPod

游戏社 同人

梦之美少女对决

～PENCIL ROYALE -Heroines Collection～



游戏名称	PENCIL ROYALE -Heroines Collection
游戏类型	3D横版格斗
对应平台	掌握某种会蓝屏的系统
对应年龄	懂得欣赏美少女乱斗的年龄
发售日期	2010年8月
制作小组	pajamas
游戏主页	http://www.pajamas.ne.jp/p_royale/index.html

游戏系统

游戏除了一开始就有的四个角色和另几位原创角色，还提供了自创角色的功能。玩家可以调整新建角色的名字、发型、眼镜、服装、武器、技能等，和DanceMixcer倒是有那么点像，你可以用这个功能你可以做出另外一些比较有名的角色哦。同时也可以调整战斗方式以及必杀技等等的能力，然后用原创的美少女来进行战斗吧。

此外在战斗中，受到一定伤害时，不仅是人物的血量会下降，角色的衣服也会随着受到的伤害而逐渐变成破损状态，至于究竟会破损到什么状态某猫就不知道了哦……



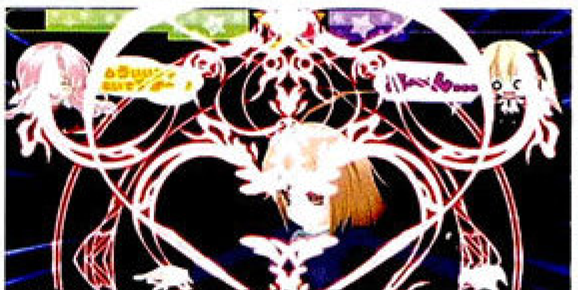
▲人物创作：可以调配的选项可谓是相当的多，说不定还可以做出某些你喜欢的动漫角色哦



▲战斗受损：游戏提供了不错的动作模拟以及战斗后逐渐受损的状态……



游戏中各位美少女可都有着超华丽的必杀技的哦



究竟可以做出什么样的人物呢？这个人物我想你不会不熟悉吧！



带有萌系的华丽攻击是本作的亮点哦



プリロシア（PRIECIA），出自Pajamas Soft的《PRISM ARK》

ライカ（RAIKA），出自Pajamas Soft的《プリズム☆ま～じカル》

クルル（CURURU），出自Lillian的《プリンセスうぃっちぃず》

リア（LIA），出自Lillian的《ティンクル☆くるせいだーす》



第48届AM展速报！

作者：S.I.R

今年的AM展相比去年还要热烈了许多，众多厂商都拿出看家本事，制作了许多新奇创意的街机游戏。可以看到的是体感依然是大热门，并且复古风格也蔓延到街机领域来了！





超掀桌！2（超・ちゃぶ台返し！その2）

还记得去年AM展上的最高人气街机《超掀桌！》么？初代游戏已由内地厂商引进，在全国各地的电玩店都有玩咯。现在TAITO再接再厉，推出了其作品的二代目。让大家尽情地发泄自己的怨气吧！

《超掀桌！2》作为完全取代初代的产品，不仅原有的数个关卡全部保留，更新增了“学校”、“打工”、“葬礼”三个新场景。而且不仅可以一人独享，还可以多人同乐，竞技模式搭载，看谁的火气大！



▲这就是游戏框体了，游戏场景更多，快去体验吧！



▲ 亲戚们在葬礼上非常不严肃，怎么办？掀桌啊！



▲ 新加入的四人同乐模式，可以选择多个掀起的底盘



▲ 大叔，你压力大吗？

吃豆人皇家版（パックマンバトルロイヤル）

游戏业超超超有名的虚拟偶像“PAC-MAN”二十五周年华丽登场！AM会场内，赫然展出了其获得的吉尼斯记录奖状。这也是为祝贺它成为史上贩售最多街机的证明（1981~1987年间，共售出了框体29万3822台！）

新框体采用了之前《吃豆冠军版》的图像。以四人对战为核心，大家展开吃豆大赛。值得注意的是框体采用了超优雅的复古式鸡尾酒台，怀旧FEEL满点！



▲看起来优雅度满点的鸡尾酒台，有一种在酒吧里随时能玩上两把吃豆人的感觉



▲ 知名度极高的PAC-MAN，与马里奥齐名！



▲ 会场还展出了其吉尼斯奖状

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

机动战士钢弹·顶峰对决
（機動戦士ガンダム エクストリームバーサス）

万代南梦宫的吃币大王《机动战士钢弹VS》系列的最新作《顶峰对决》在经过长时间的宣传后，在AM48上首度提供试玩。

本作与前作《钢弹对钢弹》类似，是人气国民动画《机动战士钢弹》的数个作品展开“关公战秦琼”式的大乱斗。新作特别加入了海盗钢弹，详细系统情报还得看稼动之后才能获得。



▲ 会场看板，奇数人数入场则随机组队战，而偶数人数入场则固定组队战



▲ 热火朝天对战的情形，由于本作采用了PS3互换板，所以图像也高清化了

战国大战——1560 尾张的风云儿
（戦国大戦-1560 尾張の風雲児）

SEGA的卡片游戏顶峰作《三国志大战》的衍生作品《战国大战》出炉！AM48上提供了试玩机台。这部作品特别增加了新的操作要求“TOUCH CARD”，玩家可以通过触摸卡牌上的特殊部分来进行特殊操作。



▼ 11月稼动预定！距离燃起战火的日子不远了

▲ 由于超高人气，试玩的人群排起了长队

银鹰战机冲击：异色编年史
（ダライアスバースト アナザークロニクル）

拥有数十年历史的超经典STG“大流士”，曾在80年代与《R-TYPE》、《GRADIUS》并称横卷轴三大金字塔，现在终于在街机市场复活啦！本作的画面不仅十分漂亮，更回归了自2代以来失落已久的传统——双屏拼接框体。本作以两块16：9高清屏拼接而成的超宽巨屏，打横卷轴STG绝对是无上的享受！



▲ 屏幕大约就是这样，似乎存在两块32寸屏的高级版？从图中可见招牌的鱼型BOSS占据了整个画面，魄力满点！



▲ 排队估计时间：120分钟！整整2个小时的超长队伍也不能阻止玩家

边界粉碎者2.0空中炸裂
（ボーダーブレイク エアバースト Ver.2.0）

前段时间SEGA为了配合新基板而制作的重度机甲对战游戏《边界粉碎者》推出了新版本。本作的关键词是“空”，就像副标《空中炸裂》所体现的，玩家可以操纵巨大的空飞机，与敌展开空中战。



◀▲ 游戏的操作还是和上作一样，有些像电脑战机，左摇杆控制机体移动，右边用来瞄准

会场SHOWGIRL

说到游戏展会怎么能少了SHOWGIRL这道风景线呢？在火爆过后，我们用女孩来养养眼吧。











古剑奇谭官方Cosplay大展示

COS大家秀



《古剑奇谭》是由上海烛龙倾情制作的国产单机巨作，搭配了强大的游戏引擎，本作画面领先国内水平，人物细节表现力丰富，场景描绘美轮美奂。在剧情表现上，经历的仙剑时代积累的宝贵经验，秉承了上海烛龙一贯荡气回肠的故事情节，使《古剑奇谭》不论是画面还是剧情都达到了前所未有的新高度。QTE动作要素的加入让战斗系统充满爽快感，充满魄力的召唤兽更是充满魄力的视觉饕餮盛宴。丰富的收集要素和独出心裁的核心系统让游戏耐玩度大幅提升。

在产品发布会和上市签售会期间广受玩家好评的《古剑奇谭》官方COSER，全部人气角色今日悉数惊艳登场。虽然之前推出了全部六个主角的COS，但依然无法满足玩家的胃口，现在《古剑奇谭》的官方COS团队满足大家的愿望，为大家带来超人气角色真人秀。

古剑设定图








古剑奇谭
嗜酒如命的大叔
尹千觞


古剑奇谭
拿着大镰刀的
风晴雪


古剑奇谭
襄铃+兰生，
这对可爱的“对头”


温文儒雅的少恭，
有着深不可测的城府
古剑奇谭


古剑奇谭
GAMEBAR.COM


古剑奇谭
GAMEBAR.COM


古剑奇谭
GAMEBAR.COM

古剑设定图

囧囧有神人物志

电攻微博秀

微博是个神奇的地方，140个字里浓缩了各种冷笑话与囧笑话。腾讯微博一经推出就成为了电攻众小编的追捧对象，大家在微博上妙语连珠，经常会爆出各种笑点。于是，电攻微博秀也因此成立了，每个月为大家收集微博上的各种热点热门与囧言囧语。



电攻死盖(@skylaker) http://t.qq.com/skylaker

介绍：在下读过两年书，尘世中一个迷途小书童。——混了八年游戏圈，终于混成了混混，给面子的可以叫我“著名杂志责编”“资深游戏撰稿人”、“权威游戏评论员”等一系列死了带不进棺材，活着还不如章鱼的封号；不给面子的喊声“喂”就行。

@电攻死盖：中午做了一个早上的准备工作，刚投第一个篮脚就扭伤了

@电攻死盖：每次打球，都得抱着必死的信念啊

@装甲战兔：sky、samtown还有咖啡为了中午能抢到一块篮球场，不惜冒着车子被打不到篮球的人泄愤的危险，抢占了楼下的篮球场，结果……

@电攻死盖：最近门口多了很多黑车 生怕顾客不知道他们是黑车 还真一辆辆都涂成了黑色

@贪睡猫：好冷啊

@电攻死盖：昨天陪孩子玩用了1小时，哄孩子入睡用了2小时，自己入睡用了3小时，脑子里都是孩子的啼哭声，今天都到公司了，耳边还一直传来孩子的声音，难道自己已经有幻听了？

@火狼：拍肩，知道当爸爸不容易了吧



肥龙(@FatDragon) http://t.qq.com/FatDragon

介绍：我是一个敏感词。在上海奋斗了十年的“外地人”，人老珠黄，无车无房。著名游戏媒体的非著名编辑，文风彪悍，下笔犀利，思想尖锐。虽号称被和谐最多的平媒人，但只要有挺起的机会仍不错过。混迹多年终明白一条道理：无知是一种幸福，知道的越多越痛苦，思考的越深刻越绝望。

@肥龙：这条广播正在审核中，请稍后再看

@贪睡猫：肥龙你又不河蟹了！

@肥龙：这条广播正在审核中，请稍后再看

@肥龙：#星际2#又现bug，昨天把困难剧情全部通关，结果检查成就的时候发现很多支线任务最后成就都没亮（送头像），成就详情显示有些成就没完成。但是明明我已经拿到所有成就了，而且在列表中都点亮了。难道我真的是传说中的悲剧哥么？



@咖啡：谁叫你把存档借给Sky打成就，哈哈，被暴雪抓包了吧！

@电攻死盖：肥龙，好像你每次打出成就就退出任务了吧，不完成任务成就是点不亮的，白打了，哈哈！



火狼(@huolang) Http://t.qq.com/huolang

介绍：沈阳人在上海，游戏人在围城。入行10年，在所有活着的&死了的一线游戏媒体发表过文章，也曾在IT、体育、影视、人文、时事等领域的媒体偶有露面。

@火狼：虚伪的人类啊～



@火狼：谁知道现在养一只萨摩耶多少钱，好可爱，一直想养一只！

@朱朱：萨摩耶一般大概一只小狗才2000~3000吧，不贵的，我这里正好有一只，火狼你要养吗。

@火狼：那啥今天天气不错啊，哈哈哈……

@贪睡猫：好冷啊



装甲战兔(@panzerrabbit) http://t.qq.com/panzerrabbit

介绍：龄单身宅男，死军迷死胖子，目标微博每日一精

@装甲战兔：怎样在《中国达人秀》里不用表演就直接被KO掉？上台你只需要说：“我要演唱一首庾澄庆的《热情的沙漠》以感念他对爱情的忠贞，并把它献给中国唯一的喜剧艺术大师郭德纲先生，以此证明选择曾轶可的评委都瞎了狗眼。”我保证你立即下去。

@贪睡猫：好冷啊。





@装甲战兔：前面的装甲车靠边停车，前面的装甲车靠边！3分，200块！

@贪睡猫：好冷啊。

@装甲兔：楼上严禁纯水！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

模型地带 Model Zone

发售日 2010年9月

预计售价 ￥500



一击杀虫！！——寿屋出品“佩特斯X”搭配机车形态

作为佩特斯X专用载具胧，平时状态是一辆摩托车，佩特斯X可以骑在上面，配合支架可以还原出转弯时候的样子十分贴心的设计。胧变形后的铁腕模式可以通过佩特斯X后面的USB借口来组合，并且配有握拳以及张开2种手型，手臂还可以伸长摆出战斗模式的各种动作。





妖精公主大小姐傲娇的脸型，与游戏中的形象非常相似，还原度很高

妖精公主——VOLKS PVC手办“涅戈·豪森”

此款PVC人物是《无限边境EXCEED——超机器人大战OG SAGA》的主角之一的涅戈·豪森，117岁妖精国名门豪家的公主。用造型师みさきせりか所说，这款PVC有着傲娇的脸型、丰满的胸部以及游戏中性感身材，一款非常有爱的PVC作品！



从手办背后看，能看到完美身材，以及跃动的头发，还有全身的完美涂装以及武器和机械装饰的质感

涂装师村川勝心则表示：由于这次的人物身上有机械部分，所以涂装方便会和以往有些差异，软质和硬质的地方用的完全不同的涂装方法，大家可以拭目以待。

但是这么好的东西想买可不简单哦，首先是VOLKS出品的，购买本来就十分困难，预定是2010年冬季发售且售价未定。最要命的地方是，由于是会场发售，一般的店铺是买不到的，到时只能看是否有门路或者干脆找代购吧。



激战、阴谋和背叛的游戏

“冰与火之歌·权利游戏”卡牌版介绍



上期杂志，我为大家介绍了冰与火之歌的小说及其衍生的几款桌面游戏。本期为您具体介绍一下“权力的游戏”卡牌版的玩法。

卡牌介绍

权力的游戏中，有以下几种卡牌类型：



史塔克家族

【家族牌】：指示你目前所使用的家族。牌面上有家族族徽和游戏回合顺序供你参考。你赢得的权力标记一般也会放在这张家族牌上。如同小说中一样，游戏中共有6大家族，后面会有各大家族特点的详细介绍。



【角色牌】：角色牌就是不同的人或生物，是可以帮你冲锋陷阵，进行攻击或防御的卡牌。每一名角色有不同的争夺符号，这些符号指明了这个角色可以参与哪一种争夺。

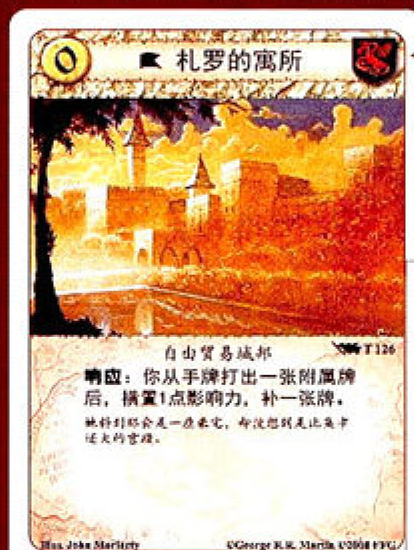
其中：

军事争夺符号，军事争夺的效果是杀死对手的角色。

阴谋争夺符号，阴谋争夺的效果是弃除对手的手牌。

权力争夺符号，权力争夺的效果是抢走对手的权力标记，而这个游戏的胜利条件就是看谁先获得15枚权力标记。

角色牌中的盾形符号中的数值称为人物的能力值，能力值将在进攻与防御效果结算时发挥作用。



扎罗的寓所

【地区牌】：地区牌是各家族控制的领地，提供对角色的支援以及一些其他特别能力。



光明使者

【附属牌】：附属牌类似于装备，但也有一些改变状态的牌。顾名思义，附属牌就是需要附属到其他某张牌上而起作用的牌。根据种类不同，附属牌可以附属到到其他角色牌、地区牌，家族牌，甚至其他附属牌上。打出附属牌的时候，把这张牌打到被附属牌的下面就可以了。一旦被附属牌因为任何原因离场，附属牌也会随之被弃掉。但要记得你附属到对手的牌上的附属牌，被弃除时，你的附属牌总是回到你自己的弃牌堆，否则打完牌，丢了几张附属牌你就亏大了。

角色牌、地区牌和附属牌的左上角都有一个费用值，也就是你从手上打出这些牌需要的花费。



【事件牌】：那些边框周围有信鸦符号的就是事件牌。事件牌不需要费用打出，只要符合条件，你就可以打出事件。事件牌往往会给对手一个措手不及，或者意外的打击。

全身而退



炮火袭击

【战略牌】：战略牌是权力的游戏的一大特色，它赋予了游戏进程中，每一回合宏观上的变化，使游戏有一种跌宕起伏之感。每张战略牌决定了玩家在这个回合的收入、行动先后次序、攻击强度和其他特定效果。组牌时，玩家需要自己挑选组合七张不同的战略牌，而每一轮玩家都必须选择和更换一张战略牌，这样不但考验玩家如何组合战略牌，更考验玩家对当前局势的判断和对手心理的把握。选择并使用恰当的战略牌。可以说，战略牌的正确选择和运用，是区别高手和新手的一大特征。

游戏流程



终于可以说说游戏怎么玩了。先说1对1吧，权力游戏是一款回合制的卡牌游戏，游戏流程分七个步骤。



【战略】每个玩家从自己未使用的战略牌组中选择一张牌，同时亮出。根据双方的战略牌，可以决定每个玩家本回合的收入、行动顺序、和争夺效果强弱。比如你这回合展示了前面的那张战略牌“炮火袭击”，则表示你于后续的备战阶段时，可以获得3枚金币。你的优先值是4，如果你是优先值比对方高的玩家，你有权决定本回合谁是起始玩家。有时你希望先行动，而有时是后行动较为划算，此时你也需要谨慎选择。你的效能值是1，则表示你这一回合在军事争夺胜利时可以杀死对方一名角色（但由对手来选择杀死哪个角色）；阴谋争夺胜利后可以弃对手一张手牌；权力争夺胜利后，可以抢对方一枚权力标记，放在自己的家族牌上。此外，战略牌的文字部分还可能有其他效果，比如炮火袭击就是规定所有玩家只能保留三个角色，而杀死其他角色。

【补牌】战略牌的效果结算后，每个玩家补两张牌。

【备战】从起始玩家开始，每个玩家获得收入后，开始从手上花钱打出角色牌、地区牌，附属牌等。只要钱够，玩家可以打出任意数量的牌。

【争夺】这是游戏的核心阶段。起始玩家先成为进攻方，首先选择一个争夺类型，然后横置任意数量具有这种争夺类型符号的角色，表示一次进攻。被进攻玩家则可以同样横置任意数量具有这种争夺类型符号的角色表示一次防守。如果进攻方角色的能力值之和大于等于防守方的能力值之和，则进攻方获胜，失败方要承受相应失败结果（杀死角色，弃牌或者被抢权力标记），否则防守方获胜，没有任何效果。

要注意的是，每种争夺类型只能发动一次，也就是每个玩家每回合至多进行军事、阴谋和权力争夺各一次。

起始玩家最多三次的进攻结束后，轮到另一名玩家作为进攻方发起争夺。因为已经横置的角色牌不能再进行防御，所以起始玩家需要权衡如何发动争夺，攻击时也需要留好防御力量。

另外对没有防御或者防御方的能力值为0的情况，进攻方则获得一次“完胜”，会额外获得1枚权力标记作为奖励。



未横置



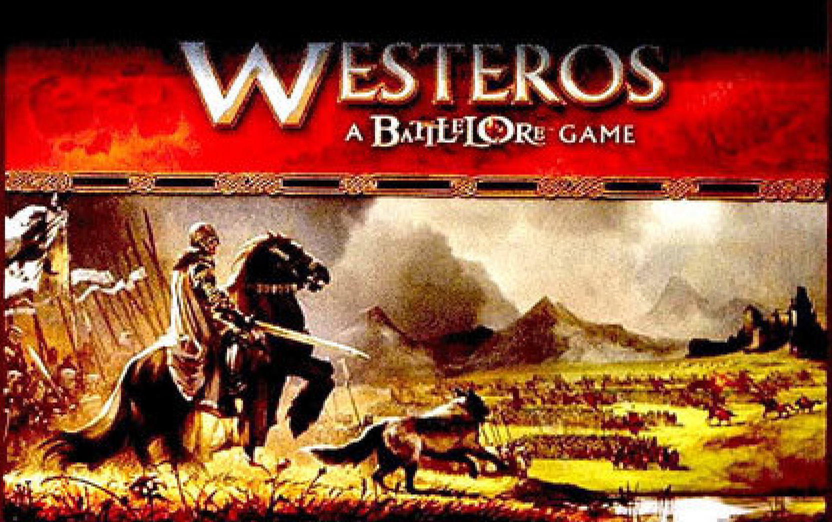
横置

【统御】争夺阶段结束后，会进入一个称为“统御”阶段的步骤。在这个步骤中，每个玩家先计算自己所有未横置角色的能力值和剩下的金币数之和，这个数字称为“统御值”。统御值最高的玩家会获得一枚权力标记的奖励。

【重置】这个步骤中，所有已横置的卡牌都被重置，这样下一回合它们又可以发挥作用。

【赋税】所有未使用的金币都会交还给银行，也就是钱无法留到下一回合使用。所以，一般情况下，金币在备战阶段总是尽量花完，虽然钱在统御阶段也有一点作用。

以上就是这个游戏每一回合的七个步骤。赋税阶段结束后，新的一回合就会开始。游戏进行过程中，一旦某个玩家达到15枚权力标记，则立即获胜。



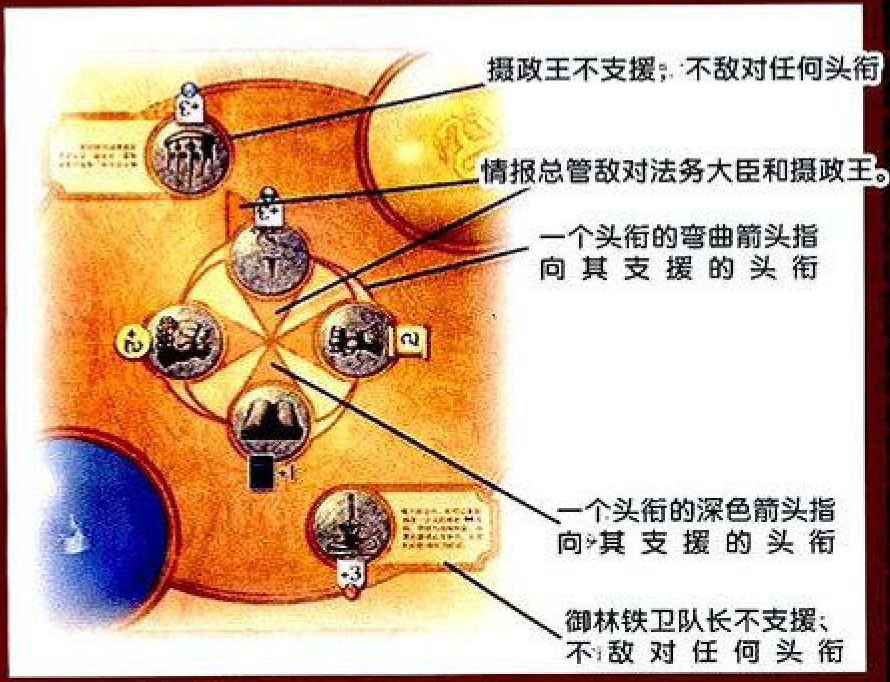


【组牌规则】：权力的游戏中文基础版自带4套家族用牌，每套家族中，包含有一张家族牌，七张战略牌和45张牌构成的家族牌组。你可以直接用这四个家族进行游戏。在你熟悉了基础版中各个家族的特点后，可以开始尝试组牌。

组牌的要求是，7张不同的战略牌加上至少60张家族牌组。除了某些家族的专用卡牌，你可以使用任何卡牌。战略牌必须互不相同，除非该牌有特殊说明。如果你使用其他家族的卡牌，则打出时需要额外支付2枚金币的罚金。牌组中，同样名称的牌至多有三张。对于有些角色、地区或者附属牌，其名称旁有一个小旗帜标志，这称为“独有卡牌”，表示这是一个有名有姓的人物、地区或者装备等。一旦某张独有卡牌已经在场上，你手上与其同名的牌可以免费打出，并放在这张牌下，称为复制品。以后当你的这张独有卡牌因为任何原因要离场时，你可以通过弃除它的复制品来代替离场。但有一点请注意，如果你的独有角色已经死亡，并进入死亡牌堆，你手上以后再抓上来的同名角色就不能进场了，因为“人死不能复生”。

【多人游戏】：以上说的是2人游戏的一个回合结构。权力的游戏的3-4人游戏中，基本回合步骤是一样的，但在战略阶段中，会增加一个选择头衔的步骤。通过不同的头衔，玩家不但可以获得额外的一些能力，玩家之间更会形成不同的支援和敌对关系。头衔的使用，使游戏增加了外交和谈判的成分，更具趣味性。具体规定在于支援方不能对被支援方发起争夺；被支援方受到攻击且不防御时，支援方可以代为防御，但如果争夺失败，仍然由被支援方承受后果。而你对敌对玩家发起争夺获胜后，可多得一枚权力标记的奖励。可以说，选择合理的头衔，也是游戏策略的一个关键。以下是6个头衔的敌对和支援关系表：

头衔支援关系示意图



各家族介绍

通过以上介绍，你应该能够顺利开始一局权力的游戏了。这里再简单介绍一下几个家族的主要特点，便于你选择自己喜欢的家族。



【史塔克家族介绍】

史塔克家族的起源可以追溯到“筑城者”布兰登和远古的冬境之王。数千年来，他们坐镇临冬城，以北境之王自居，直到“降服王”托伦·史塔克为避免战端，向龙王伊耿宣誓效忠为止。

家徽：白雪皑皑大地上的灰色冰原奔狼

族语：凛冬将至（Winter Is Coming）

卡牌战术特点：坚强。勇猛的速杀，给对手以不备之势



【拜拉席恩家族介绍】

拜拉席恩家族是王国数大家族中最年轻的一家，崛起于征服战争年代。相传第一代族长奥里斯·拜拉席恩本是龙王伊耿的私生兄弟，但他在战争中级级晋升，最后成为伊耿麾下最勇猛的将领之一。在他击杀末代暴风国王“骄傲的”亚尔吉拉之后，伊耿将其城堡、领土和女儿赐给奥里斯。到了伊里斯二世时，和史塔克、艾林联合推翻坦格利安家王权，劳勃·拜拉席恩即位为劳勃一世。



家徽：金色原野上的黑色宝冠雄鹿

族语：怒火燎原（Ours is the Fury）

卡牌战术特点：警觉。权贵的象征，吸纳权力的“机器”。

作者：守夜人 编辑：装甲兔 美编：小杰

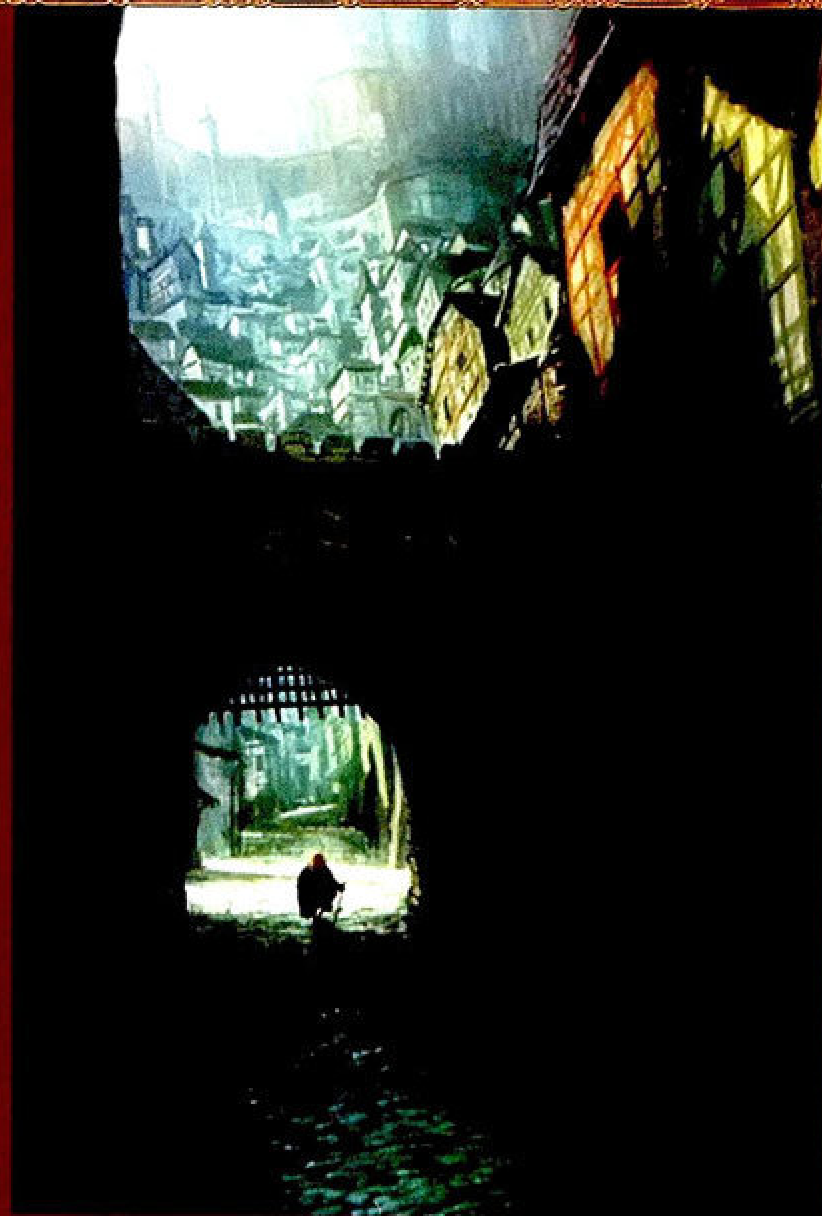
【坦格利安家族介绍】



坦格利安家族是真龙血脉，是古代瓦雷利亚自由城邦大贵族的后裔。他们继承了异常的美貌，有紫罗兰或靛蓝色眼瞳，银金色或白金色头发。龙王伊耿的祖先逃离了瓦雷利亚的灭亡末日，以及随之而来的种种混乱与屠杀，定居于狭海中崎岖多岩的龙石岛。伊耿和他的两个妹妹，维桑尼亚和雷妮丝，便以此有根据地，渡海征服七大王国。为了保持王室血统高贵纯正，坦格利安家族通常依循瓦雷利亚传统，兄妹通婚。伊耿娶了两个妹妹为妻，两人都为他生下子嗣。家徽：黑底红色的三头火龙，三个头分别代表伊耿和他的两个妹妹

族语：血火同源（Blood and fire）

卡牌战术特点：伏击。龙族的后裔，善用神秘而诡异的手段谋取胜利。







【葛雷乔伊家族介绍】

派克岛的葛雷乔伊家族自称英雄纪元时代的“灰海王”后裔。传说灰海王不仅统治西海诸岛，更掌有整片汪洋，并娶人鱼为妻。数千年来，铁群岛的海盗——“铁民”，纵横海疆，使人闻之丧胆。葛雷乔伊家族的乌伦王在选王会议上谋害其他头领后，使继承变为世袭。乌伦的血脉在安达尔人大举入侵群岛时灭绝，葛雷乔伊家族和诸岛其他头领一样，被迫与征服者相互通婚。

家徽：一片黑海上的金色海怪

族语：强取胜于苦耕（We Do Not Sow）

卡牌战术特点：蔑视。强大的攻击力，海怪的力量让对手畏惧。



【马泰尔家族介绍】

很久以前，洛伊拿人的战士女王娜梅莉亚率领数万艘船只组成舰队横渡峡海，登陆七大王国最南端的多恩领。并收莫尔斯·马泰尔伯爵为夫。在她的协助下他击败了众多敌对诸侯，一统多恩全境。因此多恩领的统治者从此以“亲王”自称，而非“国王”。依洛伊拿习俗，土地和封号传给最年长的孩子，因此历来有不少女亲王。多恩领是唯一没有被龙王伊耿征服的国度，直到两百年后，戴伦二世娶了多恩领公主，并将妹妹嫁给多恩领亲王，才加入七国。

家徽：一轮红日为一柄金枪所贯穿

族语：不屈不挠（Unbent, Unbowed, Unbroken）

卡牌战术特点：复仇。越败越骁勇，不容对手轻易获胜。

这就是权力的游戏卡牌版的介绍，更多内容你可以访问权力的游戏中文官方网站http://www.aGameOfThrones.com.cn/ 。同时，游戏中文代理商游人码头已经在组织该游戏的定期比赛，今年10月即将举行2010年中国冠军赛。速速加入权力的游戏大军吧，看谁能成为维斯特落大陆的最终王者！



三国智《戟殁黄沙》新变化

在长久的等待之后，三国智的第三个补充包——《戟殁黄沙》（以下简称“补三”）终于“千呼万唤始出来”了，然而在头几天仍然“尤抱琵琶半遮面”，一方面是由于某些地区玩家无法第一时间开卡，另一方面是官方每天有限地更新卡表。终于，锅巴在今天看到了补三的所有卡表，心情很是激动呀，面对眼花缭乱的新卡，也许有些玩家会不知所措，下面锅巴就给大家总结一下补三的新的变化，希望对广大玩家提供帮助！

一、补三的十五大创新

1.盖放－翻转效果的设定

盖放效果也是本作的一大创新，使得将领具有“埋伏”的功能，如曹休的“暗箭”禀赋。当然，与盖放相关的是破坏盖放将领、破坏翻转效果、强制翻转盖放将领的各种谋略。





兵权特殊

2.兵权种类的丰富 ▸▸▸

本作中兵权种类增加了全新的虎符兵权和扩槽兵权（其使用将在下文中阐述）。

3.PI（ Permanent Injury ）与 CPR（Cure Per Round）的设定

本作引入了全新的针对将领的伤害模式——永久性伤害（PI），如李儒、曹性。与此对应引入了每回合的治愈效果（CPR），如张仲景的愈术。



4.CAD（City Attack and Defense）的引入

城池攻防战（CAD）的设定可以说也是本作的一大亮点，其实现了多人城池的攻防，其实战效果令锅巴期待。

5.控制玩家手牌

本作中周瑜上场后可指定一名玩家的手牌上限不超过5张，锅巴怎么看都觉得这个设定够IMBA！

6.AOE（Area of Effect）的设定

在之前的版本中，均未出现针对将领的片杀伤效果（AOE），而补三中出现了三国智游戏的第一个AOE——殃疫。

7.主将Aura的设定

本作出现了三国智的第一个主将光环——袁绍。

8.攻击反噬

本作出现了攻击反噬的概念，即攻击者会受到被攻击者的致命伤害，如谋略“同归于尽”。

9.兵系相克

在本作中，官方对兵系相克进行了有限的尝试，如强弓将领的设置（只能被刀盾属性防守），毒箭不能针对刀盾属性的将领和宝物长戟（装备后对骑兵将领＋2伤害）

10.IFC（ Immunity from Control ）

相信许多玩家也一定记得自己好不容易上了一个小吕布，结果被对方“招降纳叛”给控制了。补三提供了控制免疫（IFC）的一系列忠义将领，如沮授。面对越来越多的控制型谋略（招降纳叛、反戈一击、降虏），IFC的作用不能不说令人欣慰。

11.禀赋宝物

本作中出现了装备宝物后从而获得一定的禀赋。如龙舌弓——虎视，伤寒杂病论——愈术，长牌——镇守。

12.谋略横置

本作中首次引入了谋略横置，可谓意义重大，对于缓速谋略的盖放时间起到了很好的标示作用，与此对应，出现了横置对方盖放谋略的设定——机关算尽。

13.谋略的发动条件

新的竞技规则对部分谋略的生效条件进行的设定，即规定这些谋略作用武将的智力值的上限，而本作中同

时加入了谋略发动条件的下限，规定了谋略启动所需要的最低智力值，如天变系列的谋略。

14.急速破将谋略的出现

相信很多玩家对前作的曹仁流记忆犹新，大家一定会记得曹仁流上场前的标准前手——无计可施，本作中增加了全新的控场型谋略，急速破将——急如风火。

15.针对离场将领的谋略

前作中并未有针对将领离场的谋略，因此将领离场时是绝对安全的，但是新作中增加了限制将领离场的谋略——变生不测，相信对强调微操的单核心流会有一定震慑。



二、补三的十大补充

本作中对前作中的部分已存在的元素进行的补充，进一步完善了战术。

1.兵权使用的补充

在本作中，通过增加新的兵权种类和丰富原有兵权的使用方法两种方式，使得兵权的使用方法更加充实，令人大开眼界。首先，扩槽兵权能够带来副将槽上限的突破，虎符兵权的作用则更加多元化：先锋将领的上场、盖放将领的翻转、破坏敌方将领的cost（谋略“急如风火”）、控制敌方将领的cost（谋略“反戈一击”）、破坏敌方谋略的cost（谋略“妙算神机”）。原作中兵权的作用有三种：满足上将条件、兵权替换宝物（谋略“见利忘义”）、兵权替换粮草（谋略“纵兵虏掠”），而本作中普通兵权的作用也得到充实，如利用兵权替换兵权（谋略“篡夺”），利用兵权替换粮草（钟繇的禀赋）。

2.纯系兵权将领的比重剧增

本作的又一特点是纯系兵权将领的比重的显著增加，相信对于前作纯系兵权的将领广大玩家都不会陌生，如刘备、马腾等，但是本作中纯系兵权将领的数目和种类都更加完善。本作中纯骑将领有14名（ 刘辟、吕布、孙策、刘繇、车胄、吴兰、马超、典满、阎行、焦触、吕翔、吕旷、公孙度、张任），纯步将领有14名（ 邓茂、孙璋、董承、王朗、严白虎、严舆、典韦、周泰、凌操、孙静、雷薄、陈兰、袁绍、袁谭），纯弓将领有13名（ 张角、武孚、黄祖、姜冏、吕虔、曹休、黄盖、朱治、韩当、严颜、崔琰、张南、曹性），纯谋将领9位（ 毕岚、李儒、貂蝉、陈琳、田丰、郭图、许攸、郭嘉、田丰），如果加上无兵权的7名将领，新作的纯系兵权将领共有57名，占80名将领的71.25%，不可谓不多！

3.弓系将领的强势出击

原作中弓系将领的孱弱已经被广大玩家诟病，本作中由于禀赋毒箭和暗箭，谋略齐射的出现，使得弓系将领的作用有显著增强。

4.检索牌组的可能大大增加

检索牌组是指通过指定的卡牌寻找指定的卡牌，原作中检索使用最多的是谋略“取士”、“从谏如流”和“广开言路”，以及献帝的兵权检索和伏皇后的将领检索。本作中将领的检索能力得到进一步加强，如将领检索谋略（毕岚），将领检索将领（司马徽、南华老仙、蔡邕、陶谦、孙策、严白虎、严舆、典满、典韦、 吕翔、吕旷）。

5.HR（HP Recovery）方式的完善

原作中生命值HP（粮草）的恢复（HR）可以通过谋略和将领来实现，如黄巾将领的内建Leecher（吸血），陈登和一系列谋略：五谷丰登、屯田、 耕耘。新作中增加了事件的HR——黄巾投诚，增加了将领的HR——钟繇、徐干和掠夺将领，增加了谋略的HR—— 粳稻丰积。

6.DD(Directly Damage)

直接伤害（DD）是指忽视对方场上的防守将领，而直接对对方的HP造成伤害的情况，在某种情况下，这种伤害是不可防守的。原作中造成DD的将领有蔡琰、董卓，造成DD的谋略有旱极而蝗、奇袭乌巢、断敌粮道，比较特殊的是黄巾军＋望风烧劫的组合。新作中出现了一系列的DD设置，如将领孙策（天人），谋略监守自盗等。

7.加速摸牌的补充

原作中的加速摸牌主要有将领贾诩，谋略募兵、无中生有、各取所需、了如指掌，新作中增加了一系列的将领禀赋从而加速摸牌，如徐庶、崔琰等。

8.破牌流的补充

前作中，破牌的谋略主要有两败俱伤、离间计、民不聊生、竭泽而渔，以及蒯越＋了如指掌＋成事在天（通常是让对方兵权回手牌）。当然还有被广大玩家唾弃，禁用的十分IMBA的细作。本作中补充了对己方没有负面效果的破牌谋略——生灵涂炭，以及破牌事件——挟天子以令诸侯。

9. 重复使用卡牌的可能增加

原作中重复使用卡牌的可能性只有一种——故技重施，新作中田丰的禀赋的引入将会使得特定谋略的使用在理论上实现无限。

10. 影响智力的谋略和宝物

前作中能对智力产生影响的只有郭嘉的上场技能，本作中增加了一个对智力影响的宝物——吴子兵法。



夜深了，希望广大玩家都能够在游戏中不断思考，不断成长。



考据党的逆袭
——《潜行者：普镇的召唤》枪械分析

今年2月的游边戏外里，曾经刊登过一篇关于COD6游戏中所登场的枪支介绍，不过由于COD系列制作公司IW作为一家美国公司，登场的武器自然还是以欧美系的现代武器为主。本次刊登的文章名称，其游戏《潜行者》是由一家乌克兰公司制作，游戏中登场自然是以前苏联制式系列武器为主，所以大家可以参考阅读，了解欧美与苏俄制式武器开发指导思想的区别。

2011年9月，你带领几名科学家前往切尔诺贝利核电站调查研究，途经沼泽地时不幸遭遇“什么嘛？我告诉你，SCAR就是M4，Fy71就是AK47，孤岛危机里哪有什么新武器，都是抄CF的！”

“为了报复米畜对扎卡耶夫国际机场的袭击，罗刹国已经发动了对米畜的反扑，大批空降兵出现在米国，手上拿着装有全息瞄准镜的Ak47!”；

“RA3这个Loading画面也太牛了吧，罗刹士兵手持AK47，身披军大衣在热带岛屿的暴雨中作战？”

AK47，又是AK47。老卡先生不太懂中文，大概不知道他打造出的这个妇孺皆知的国际知名杀器几乎毁掉了游戏中前苏联/俄罗斯军人的形象。

幸好，这个世界上还有一群锲而不舍的乌克兰人，他们坚持把“潜行者”从一个让普通玩家难以忍受的第一人称RPG游戏慢慢改造成了一款出色的FPS游戏，他们把一大堆的俄制武器摆到了地球人的前面，告诉地球人：东欧技术宅们能造的东西绝非只有AK47而已！

AKS74U

现实：AKS-74U于1979年被苏军采用，是在AKS-74的基础上改进的短枪管型突击步枪。AKS-74U的典型特征就是枪管短，因此枪口初速也降低了，射程也相应缩短，是一种近距离自卫武器。AKS-74U主要装备特种小分队、空降兵、工兵、通信兵、炮兵、车组和机组成员。大家在游戏中可以注意一下，“StingRay”小队几个坠机现场的米24驾驶员尸体上大多佩有AKS-74U短突击步枪或AK74M，而实际中的米24机组大多配备AKS-74U。



某国际知名XX领导人的保镖就是用AKS74U短突

Cop：主角在出场时就拿着把破损的AKS74U，路边的土匪们（Bandit），友好的潜行者们（Stalker），乃至是已然脑残了的僵尸们（Zombified）都很有可能手提一把AKS74U。再加上它与AK74、An94、“风暴Storm”通用5.45毫米弹药，在游戏中根本不用担心弹药补给问题。

AKS-74U的两个特点在Cop中展现得非常突出：一是射速奇高，近战中表现不输给霰弹枪之类的专业选手，面对变异生物同样毫无惧色；二是连射时后座效果很明显……它的射速比AK74步枪的射速高了一大截，后座效果不明显才怪，一般情况下它很难射中远处的敌人。



小看AKS74U的野生动物都扑街了！

弹药：5.45*39，配件：无



改造建议：不考虑射击远处的敌人，闪电般地把整个弹夹的45发子弹都泼到敌人身上吧！

AK-74M


改造建议：虽然很大路货，但是改造后的AK74M能应付大部分的战斗

现实：AK-74M是在1987年开始研制的，1991年开始由伊热夫斯克机械制造厂生产。AK-74M用深棕色的玻璃纤维塑料代替原来的木料作为枪托、护木和握把的材料。由于改用了塑料，因此枪重减轻了不少，此外塑料的热传导系数低，而且冲击强度和耐磨性都高于木质。

Cop：这把枪的露面次数与AKS74U相比只多不少，除了僵尸、土匪、潜行者之外，雇佣兵（Mercenary）、自由团（Freedom）、纪律团（Duty）乃至黑石组织（Monolith）都会装备AK74M，你永远不用担心弹药问题。

AK74M的射速和精确度都只能算是中等偏上，远射和近战的表现都不能算是上乘，在中距离战斗时的表现尚可，但其他的武器更加出色。

弹药：5.45*39，配件：华约制式瞄准具（PSO-1瞄准具，近战瞄准具，夜视瞄准具，热感应瞄准具），榴弹发射器

AN-94

现实：在1981年，苏联军方宣布了新一代自动步枪研制选型计划，旨在研制一种点射命中率较高的突击步枪来取代AK-74。经过对比试验，俄罗斯军方在1994年选中了伊孜玛什兵工厂提交的ASN步枪方案，并正式定型为AN-94。AN-94的两发点射是以非常高的射速发射且不受后坐力导致的枪身位移所影响，传说中一个训练有素的射手能用这种射击模式在100米靶上打出一个洞来。该枪的缺点在于成本过高，而且只有训练有素的射手才能发挥出它的精度优势，因此只有少数精锐部队装备了An94。

Cop：这把枪主要出现在军方和纪律团（Duty）战士的手中，但僵尸、潜行者甚至是土匪也会偶尔使用这种枪。这把Cop中最出彩的精确步枪有着以下优点：随处可得的弹药补给，配备PSO-1瞄准具后惊人的中远距离射击准确度，2发短点射命中头部后一击杀死人类敌人的威力，还有最重要的　你可以在游戏开局20分钟后就拿到这把枪　开局后向西面，消灭锯木厂Sawmill的僵尸，有一到二名僵尸装备AN94（再友情提醒，出发点右侧某石块与树丛之间有免费的PSO-1瞄准具）


地道中可以用AN94客串狙击步枪

弹药：5.45*39，配件：华约制式瞄准具

HK MP5A3/特殊版Frasier


灭口不成反被灭的雇佣兵，在MP5面前乃们就是有G36和外骨骼也照样要扑街丫！

现实：恐怕没有哪个FPS爱好者会对MP5感到陌生吧？这把微型冲锋枪的研制可以追溯到1954年，由于HK公司忙于G3步枪的生产，直到1965年它才装备西德军队和警察，到1966年它才获名MP5。它的射击精度非常高，连发后座力极低，但是结构复杂，造价较高。在1977年的摩加迪沙反截击行动中，德国反恐部队GSG9使用了MP5，向世界证明了这支冲锋枪的优秀性能，MP5逐渐成为各国军警手中的利器（就连传说中的伊朗女子反恐部队也都是一袭黑纱手持MP5……）

Cop：这把枪的最大来源是……僵尸……大多数身着土匪防护服的僵尸都拿着一把破烂的MP5，可这并不说明MP5是一把廉价烂枪。恰好相反，Cop中的MP5绝对是近战神器之一。它的射速、操控性和精确度优于大部分突击步枪，后座力轻小，在中近距离的战斗中没有任何人类敌人可以抵挡MP5——本人在Master难度下穿Sunrise潜行服拿普通版Mp5，轻松地消灭了木星工厂中意图灭口的7名雇佣兵——只需对着目标颈部来一个长点射，4-5枚子弹就会击穿他的头部，即使是身穿外骨骼的敌人也会被瞬间击毙。而在对抗变异生物时，可以换用9*19空尖弹来提高杀伤力。

至于特殊版的MP5Frasier，它改用了.45ACP子弹，威力、射速和精确度都超出了原来的MP5A3。在面对变异生物时的威力毫不逊色于改造过的自动霰弹枪。这支枪需要在武器商Nimble处订购。


改造建议：绝对的近距离神枪。连射时子弹只会直线上飘

弹药：9*19、可改9*18、特殊版使用.45ACP，配件：消音器

ZM LR300

现实：大多数玩家都能看出这把枪与AR15/M16枪族的亲戚关系，它是ZM武器公司以M16为基础开发出的步枪，最大的特色是把复进簧容纳到机匣内，因此LR-300可以安装折叠式枪托。其次就是它的握把是手枪式的，类似于勃朗宁M1911，据说这样的握把更舒适易操作。LR-300采用平顶型机匣，使它们能安装多种类型的瞄准具。

Cop：自由团的战士和一些雇佣兵头目、潜行者会使用这支枪，而玩家想要拿到它的话只需到破冰船西面残破的儿童剧场里翻找屋脚即可。在完成了狩猎变异生物的系列任务后，5.56弹也不算什么稀罕货了。LR300、G36、F2000和Sig550都使用5.56弹。

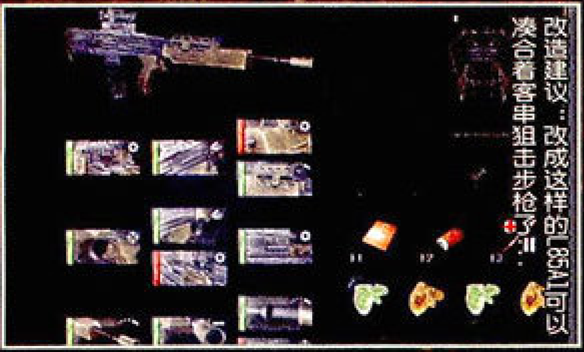
LR300有着优异的操控性和射速，较高的精确度，而且可以加装全套的挂件，在对抗人类敌人时算是一件完美的武器，夜战时可以借助



夜视镜和消音器轻松全灭一群敌人。不幸的是它有两个缺陷：一是太容易损坏，二是5.56弹对变异生物的杀伤力真的很不够看。

弹药：5.56*45，配件：消音器，北约制式瞄准具（SUSAT4倍镜，1.6-4倍可调焦镜，1.6倍高对比度镜，4倍夜视镜），M203榴弹发射器

L85A1



现实：L85A1由以下诸多悲剧组成——生产质量低劣、重量超标、弹匣固定不稳、易损坏、易射击中断。由于这件武器的海量问题，英国特别空勤团SAS拒绝使用国货，而是使用M16，AUG和M4A1；上过一次当的沙特阿拉伯拒绝订购第二批L85A1；莫桑比克把英国赠送的L85A1全部抛弃；最后英国政府在向塞拉利昂安全部门赠送武器时送的是德国HK的G36而非本国的L85A1。

Cop：由于在现实中的表现过于低劣，我拒绝使用这支武器。但要注意的是，这支枪自带SUSAT瞄准具，在拿到第一把AN94前可以把它来当精确步枪用。

OTs14"Gorza雷电"/特殊版"Storm暴风"

现实：雷电最初是为俄罗斯内务部特种部队设计的一套突击步枪/榴弹发射器。由中央设计局运动和狩猎武器部设计，于1994年开始生产。这型突击步枪采用无托结构，用黄教授的说法，雷电就是一种AKM的无托改型。雷电的提把上有觇孔式机械瞄准具，也可以加装光学瞄具。"雷电"的标准配用弹药为9mm的SP-5和SP-6，40mm榴弹为VOG-5(P)。

根据陆军SpetzNaz部队的要求，还研制了一种7.62mm M43口径型，名为"雷电-1"（Groza-1）。那把特殊版的"暴风"大概就源自"雷电-1"（游戏中没有AK47，所以改成了与AK74通用弹药）。



在魁梧的上校兄手中雷电真的太细小了

Cop：基本上只有军方人员和纪律团才会装备雷电。这支枪的性能不错，但悲剧的是它和As"Val"、VSS通用弹药，而那两型枪的性能比雷电更加优越。再加上9*39mm弹不像5.45弹和5.56弹那样满街都是，所以大部分人都把弹药用在VSS上了。

特殊版的暴风就完全没有这个问题，它改用了5.45弹，威力比普通版略弱，但弹匣容量、射速、操控性和精确度都超出了原版，对着墙试枪时可以发现暴风打出的弹孔基本是一条上升的直线。属于值得在早期入手的近战利器。（同样在武器商处订购）

雷电还有两个不足，一是容易磨损，二是弹道比较诡异，作近战武器没什么问题，配合瞄准具来射击远处敌人时就要注意调整了。这支枪入手的速度也还算快，将勾结土匪的军需官Morgan的PDA交给自由团/纪律团后就可以从秘密仓库中拿到雷电，而雅大叔Uncle Yar任务地区最南边的那个房屋废墟里也有一支雷电。



弹药：9*19，特殊版使用5.45*39，配件：消音器、华约制式瞄准具，标配榴弹发射器

AS"Val巨浪"



改造建议：用于夜间狙击的配置，同时有不弱的近战能力

现实：AS"Val"由中央精密机械工程研究院于1980年代后期研制的，AS是"特种突击步枪"的缩写，与VSS微声狙击步枪为同一系列的武器。AS与VSS都是以小型突击步枪的机匣为基础研制的，这两种武器的主要区别是枪托和握把的不同，另外AS突击步枪虽然也可以发射SP-6和PAB-9，但主要是发射便宜的SP-5普通弹。AS和VSS在1980年代后期开始装备部队，被俄罗斯的侦察部队和特种部队广泛采用，但也有一些被车臣分离主义武装使用。在《冲突世界：苏联突袭》中第一关中有精彩表现的SpetzNaz部队就清一色地装备AS突击步枪。

Cop：只有纪律团的军官和军方的精锐才会使用这种武器，和完成纪律团的四个相关任务后可以从亚诺夫车站的商人手中买到。AS突击步枪的性能十分优秀，与现实中一样，它完全可以被当做狙击步枪来使用，而扩容后的30发弹匣又让它在近战中不落下风。在穿过工厂地下隧道前往普利皮亚特时，加装了夜视瞄准具的AS是对抗黑石狙击手的最佳武器（在那个一片漆黑的鬼地方必须穿着没有夜视镜的Seva防护服，另外几把能加装夜视瞄准具的步枪例如LR300和AN94的精确度不如AS，而专业的狙击步枪如SVD要到普利皮亚特才能改造夜视瞄准具）

弹药：9*39，配件：华约制式瞄准具，标配消音器

VSS "Vintorez绞丝机"/特殊版"Tide浪涛"

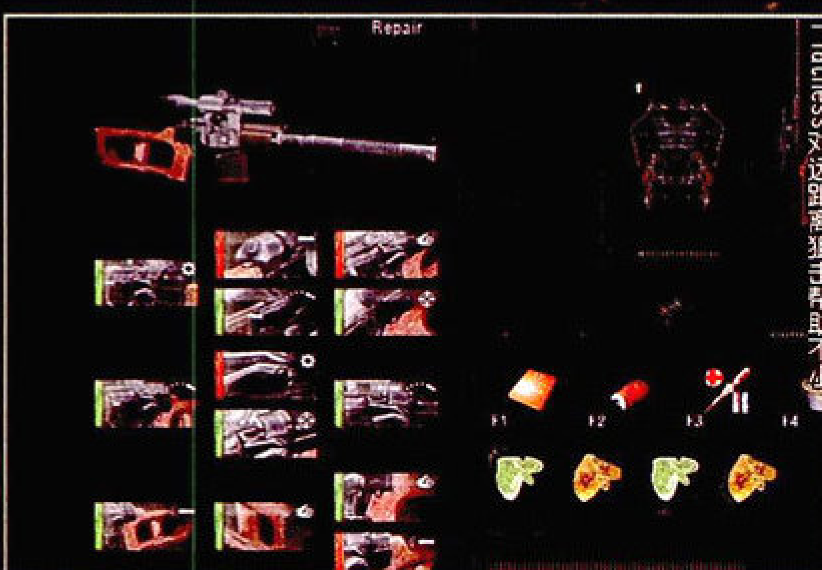
VSS"Vintorez"其实就是AS的狙击型（虽然AS实际上也被常常当作狙击步枪使用），也是中央精密机械工程研究院同时研制的。VSS是"特种狙击步枪"的缩写。VSS也可以发射SP-5普通弹，但主要是发射SP-6穿甲弹。和AS一样，这种步枪也是为特种部队研制的，已经装备了俄罗斯的特种部队及执法机构的行动单位，也已经在独联体各地的武装冲突中广泛应用。VSS与AS的弹匣通用，但在VSS上标配的是10发弹匣。

Cop：与AS一样，只有纪律团的军官和军方的精锐才会使用这种武器，当然有一个例外，就是那位在变异区闲庭信步的向导Garry老兄，他也装备VSS。VSS的10发弹匣让它有点尴尬，因为完全改造的AS在精确度、射速和掌控性上全面压倒VSS，而弹匣足足多了20发容量。如果一定要用VSS的话，请订购威力大了近50%的特殊版Tide。普通版的VSS在破冰船西面的焦灼农场某个破屋的阁楼上有一把。


最后的撤离点之战，这个地方没带狙击步枪的话很麻烦

然而，作为早期即可入手的消音狙击步枪，VSS在消灭废水处理厂的雇佣兵、解决土匪营地还是很爽的，有耐心的话可以把敌人一个个干掉而不被发现。

弹药：9*39，配件：标配消音器和近战瞄准具



改造建议：VSS的弹道下降很快，因此提升60%的Flatness对远距离狙击帮助不小

SVD/特殊版"Lynx猞猁"

现实：前苏联军队在1963年选中了由德拉贡诺夫设计的狙击步枪代替莫辛-纳甘狙击步枪，称为СВД，英文为SVD，通过进一步的改进后，在1967年开始装备部队。除前苏/俄外，埃及、南斯拉夫、罗马尼亚等国家的军队也采用和生产SVD。中国的79式狙击步枪及其改进型85式也是仿制的SVD。

SVD发射威力强劲的7.62*54mm弹，制造工艺比较复杂，但重量很轻，而且在同级狙击枪中精度相当高。也许SVD不如北约军队使用的栓动式狙击步枪精确，可是对付一名400米外的敌人并不需要一枪命中他的眼窝，使用SVD射击他的躯干可以达到同样的效果。值得注意的是SVD和PKM可以通用弹药，这一点与游戏不同。


时常在想，要是PKM的弹药能给SVD用，那就真的成狙击点名游戏了

Cop：自由团的战士们大多使用G36和LR300之类的北约制式武器，但在狙击步枪的选择上他们更偏好SVD和SVU，此外，军方少量装备SVD，而黑石组织的狙击手也大多使用SVD。游戏初期，锯木厂北面的那条道路东侧的树下隐藏着一把SVD，而木星工厂地图最右侧道路的火车车厢顶部也有SVD。


这个地方不用高斯步枪的话就用Lynx吧，否则很难做到一枪射杀目标



改造建议：远距离点名第二神器，加装热源捕捉是为了撤离点消灭四处乱窜的黑石

SVD可以算是游戏中最好的狙击步枪（高斯步枪再说...）当然，订购的特殊版SVD"Lynx猞猁"威力更大，强力推荐。

弹药：7.62*54 7H1狙击弹，配件：标配5倍瞄准具

SVU/特殊版SVU2-A

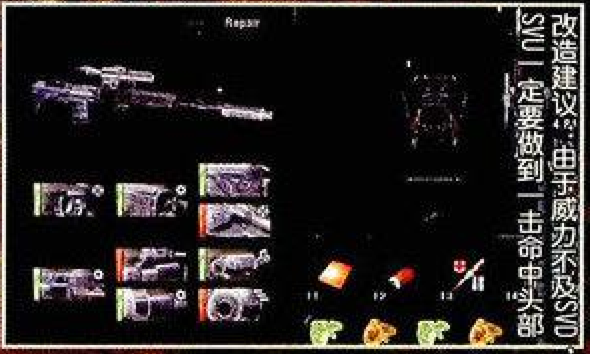
现实：SVU基本上是SVD的无托结构缩短型，基型枪配装折叠式机械瞄准具。SVU是在1991年开始为俄罗斯执法机构特种部队的城市战斗需要而研制的战术步枪，在1994年时已经被内务部部队和OMON在车臣中使用过。

严格地说，虽然SVU是SVD的改型，且有40%的零件通用，但与SVDS及SVDK不同的是，SVU的研制与德拉贡诺夫毫无关系，因而其名称中也没有德拉贡诺夫名字的缩写。由于改为无托结构，枪管也比SVD短，因此这种步枪非常紧凑，但有效射程也比SVD近。SVU并不配用专门的7N1狙击弹，为适合在近距离战斗中使用，在枪口上还有特制的消声消焰装置。

Cop：自由团、军方和黑石组织的不少狙击手使用SVU。与现实不同的是，游戏中的SVU标配光学瞄准具，但消音器要到普利皮亚特后才能改造。换句话说，当在游戏中给SVU改好消音器

后，已经基本上没有需要使用消音器的战斗了……

和SVD相比，SVU略显尴尬，而且特殊版的SVU2-A与Lynx价格都是2万，有得选的话Lynx更强一些，可以靠S/L拿到。SVU的唯一优势是扩容后的15发弹匣，但这也没什么用。



弹药：7.62*54 7H1弹，配件：标配5倍瞄准具7H1狙击弹，配件：标配5倍瞄准具

F2000

现实：FN公司对F2000的研究始于1995年，其基本思路是通过模块化的设计思路来实现“通过更换部件以适应不同状况”的战斗需求。在2001年的阿布扎比IDEX展览会上，FN公司第一次公开展示了这种名为F2000的新武器系统。

F2000为5.56mm口径，整体为无托结构，大量采用聚合物部件，外表光滑圆润，结构很紧凑。除了带光学瞄具的基本型、带40mm榴弹发射器及折叠式机械瞄具型、带40mm榴弹发射器及火控系统型之外，还有新推出的用皮轨替代了瞄准具的F2000战术型。Cop：在游戏中F2000属于非常罕见的武器，除了在Nimble手中订购之外，还有可能在关系友好的商人手中买到（亚诺瓦车站那位需要自由团关系达到最高），或是在少量游荡的雇佣兵手中拿到。与G36相比，F2000更偏重中近距离的战斗——它的射速优秀，操控性也不错，更有标配的榴弹发射器。但是有一点要注意，5.56弹对变异生物的杀伤力不足，而F2000的弹匣又不能扩容，所以用这支枪做主战武器的话最好随身携带霰弹枪和使用.45子弹的枪支来应付突发情况。



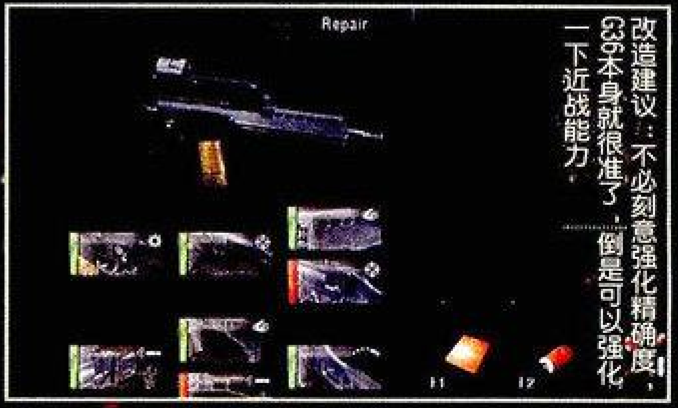
弹药：5.56*45，配件：标配近战瞄准具和榴弹发射器

G36


身着专用外骨骼的自由团军官，他们通常都持有G36

现实：德国联邦国防军从1997年开始换装G36，与HK公司之前设计的武器不同，G36采用了导气式自动原理，可靠性相当优秀。G36的型号包括带着那个诡异的双光学瞄准具标准型步枪、放弃标配瞄准具改用皮轨的G36K卡宾枪、加装100发C-Mag弹鼓用来“洒水”的MG36轻机枪、深受广大电影业游戏业从业人员和本文作者喜爱的G36C短突击步枪（这支枪不但射击过异形、Cod4里的分离主义分子，甚至还在“陈港生”和卢卡斯他妈的老公的某部电影里射击过香港警员）、专供国防军特种突击队KSK和挪威特种部队使用的特殊型，甚至还有一个乍一看和G36没什么关系的型号——虽然只有10发弹匣但却在《F.E.A.R》第一部中大量装备克隆士兵的G36运动型步枪SL8。

虽然性能优异，但G36标准型仍有一点为人诟病——它的瞄准具视野太小，不利于捕捉目标。因此G36K、G36C、SL8等型号都改用了可以安装各种瞄准具的导轨座。Cop：游戏中的G36属于标准型，除了在Nimble手中订购之外，自由团的精锐战士和装备外骨骼的雇佣兵都可能使用这支神兵利器。G36作为精确步枪的表现是毋庸置疑的，而更令人惊喜的是，即使对它进行的改造全部倾向于精确射击，可它在近战中的威力依旧毫不逊色。只要携带一只G36，就足以应付游戏中的绝大多数人类敌人，你可以在远处镇定地把一发发的子弹射进他们的头部，也可以热血地冲上去用致命的短点射把他们放倒。



弹药：5.56*45，配件：标配瞄准具

SIG550/史特洛克专用枪

现实：Sig550是瑞士陆军Stgw90突击步枪的出口型，这支步枪难得地将精确、可靠和轻便结合到了一起，成为潜行者三部曲第一主角的爱枪也是名至实归。它的同门师弟Sig551短突击步枪曾经在印度孟买恐怖袭击事件中……好吧……小露一脸，而更为国内玩家们所熟悉的恐怕是另一位小师弟——Sig552，《反恐精英》里的T2号枪。

与G36相似的是，Sig550的弹匣也可以通过卡笋连接起来，于是经常有士兵把一大把弹匣并联起来拍照恶搞……

Cop：与G36和F2000并称潜行者西方三大神枪之一的Sig550入手难度比另外两个兄弟要低得多，在木星工厂西侧墙外的帐篷后面就藏着一把Sig550，实在找不到的话完成Uncle Yar的任务他就会告诉玩家这个隐藏点的位置。此外，和自由团关系达到最高后会被送一把Sig550，以后也可以从商人买到这把枪。

史特洛克的Sig550要完成了破解无人机信息的任务后才能从三个隐藏点中的一个拿到。Sig550本身的耐久度、射速和精确度就已经十分出众了，史特洛克的特殊版还惨无人道地强化了杀伤力和精确度，不用问，这就是变异区杀人越货的必备神器。可惜的是，不能给它加装瞄准具，所以尽管它是神器，但也只是中近距离作战的神器……



弹药：5.56*45，配件：消音器、M203榴弹发射器

为指尖谱新章

iPod nano 现有 Multi-Touch，就像与你心灵相通的音乐，简单直接而富有乐趣。它的身形更小巧，让音乐与你如影随形。

音乐全新感触

iPod nano 经过完全重新设计，现拥有了 Multi-Touch，与表现惊人的 iPhone、iPad 和 iPod touch 采用同样技术。如今，它的尺寸缩小了一半，操作更加容易。手指轻点或轻扫一下，就能听到你想听的一切。



乐动七色

iPod nano 拥有精致的抛光铝制机身和七种炫丽色彩，动感十足，让你随乐而动。



像素表现抢眼

在 240x240 像素分辨率的 1.5 英寸彩色显示屏上，炫出你的专辑封面、照片和色彩协调的墙纸。屏幕虽小却同样惊艳。



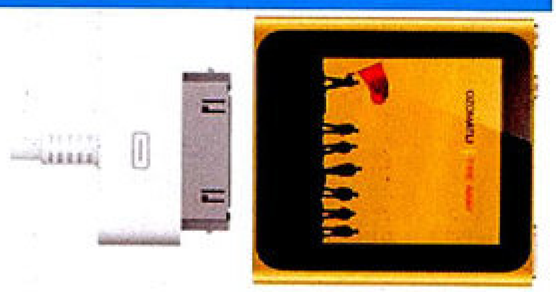
戴在身上，尽情玩乐



机身全新附带的夹扣让你将音乐轻松携带。将 iPod nano 夹在你的袖子、夹克或包袋上就行了。无论你走到哪里，心爱的旋律总是如影相伴。

接通音乐

通过内置的 30-pin 连接器，你可将 iPod nano 轻松插入你的汽车立体声系统、家中的扬声器，以及其他为 iPod 设计的产品上。



合你指意

iPod nano 机身比以往缩小了 46%，重量减轻 42%，更拥有 Multi-Touch，100% 为音乐定制。尺寸大小非常适合轻点或轻扫，让指尖感觉舒适自如。



主屏幕



向左轻扫查看更多图标。要从其他屏幕返回主屏幕，请向右轻扫，或轻触并按住屏幕的任意位置。

Multi-Touch



轻点选择条目。向上或向下轻扫可浏览列表。使用双指旋转屏幕。轻点两下可缩放照片。

FM 收音机

轻点显示收音机控制按钮。轻拂收音机旋钮来转换电台，或轻点 设置收藏夹。向左轻扫可显示实时暂停控制按钮。



星际争霸2 究竟值不值60美元？



有人说《星际2》有着史诗般的剧情，那么如果去掉剧情仅仅是作为一款即时战略游戏，你会不会买？有人说《星际2》有着充满“可玩性”的成就系统，那么去掉这些不知其实际意义的成就系统，你觉得你的钱花的值不值？在最初FANS们的疯狂购买后，之后《星际2》的销量并没有太多了的亮点，甚至在美国出现了跌幅达到33%的大降价，当即使如此还有人苛责的发出就算这个价也不值的声音。作为一款磨剑磨了这么多年的次世代“即时战略游戏”，它究竟是不是真的有它“60美元”价值？

《星际争霸2》不值钱的十大理由：

理由①：脑残的粉丝

这条是必须先解决的问题，各位究竟是为什么买《星际争霸2》的？当初你看了预告片之后就觉得应该要买？因为是暴雪出品所以要买？那么你可以说你爱“暴雪”、别说你爱《星际》。

理由②：兵种相克不明显，微操拯救世界

《星际1》一直有着兵种相克不明显的弊病，单一暴兵海灭城、一招吃遍天下的笑话。《星际2》在这方面显然是加强了，但是这一加强仅仅是数值上的加成。这就导致了，在团战中数量上的优势让属性的地位变弱，甚至是加入操控之后会让相克性毫无意义，从而使《星际2》中操控性兵种的兵海始终占了主流，神族的龙骑士、巨像；人类的掠夺者、死神。而狂徒、巨兽就是个笑话。虽然《星际2》号称你是指挥官视角，但是多数时候你仅仅是个精心安排每个队员站位的小队长，甚至只是个陆战队员。

理由③：空中单位无意义

这是一个很奇怪的问题，为什么大多数空中单位的移动速度和地面单位是一样的，甚至更加慢，他们简直就是一个拥有穿越障碍能力的地面单位，原本的速度和广域能力的战略优势完全不复存在，仅仅变成了一个个各种能力的“死神”，所以那些代表种族象征的巨舰始终只是“象征”。

理由④：升级项目过多

几乎每一个兵种都要在升级技能之后才有用武之地，难道他们出厂的时候都是“豆腐渣”工程吗？

理由⑤：控兵指令与游戏界面毫无变化

都已经什么年代了，命令与征服早在2003年增加了“分散”指令，让军团可以成放射性分散以躲避区域性攻击。之后各类即时战略游戏都加入了多样化的控兵手段，而《星际2》中兵种的移动依然是万年不变的“一字长蛇阵”，而这么做唯一受益的是那些APM高的“高手”玩家。





理由⑥：情报收集能力薄弱

为了体现兵种相克的意义，情报搜集是必需的。我们在十年前看到的高手比赛中都会用一个初期发展的农民去探路，然后十年后的现在在原本应该发展经济的时期依然是使用一个农民来探路，如果你无视画面因素的话，你会发觉那些侦查手段你已经反反复复的看了N年了。

理由⑦：缺乏游击战术

就算你没遇到过危急时刻，知道看电视里也会知道那时你该做的事情是趴下或者找掩体。很难相信一款21世纪的即时战略游戏中就让要求单位站桩才可以攻击，在《星际2》中紧紧只有两种单位拥有打带跑的游击战能力，其余的全部要站桩后才能DPS，所以以阵地战见长的人族在一些情况下让人觉得无解。

理由⑧：游戏物理引擎糟糕

过去在《星际1》中我们会因为那糟糕的物理引擎中出现的各类bug战术而玩的津津乐道，但是在今天你还会因为一个游戏那些不切实际的设定而觉得“理所当然”吗？《星际2》的地形与物理引擎并没有与武器引擎结合，换句话说就是单位的攻击几乎不受高度影响，所以才会发生人类的碉堡可以射击“补给站高墙”外的敌人而弹道完全不受干扰，对双方有影响的仅仅只有“视线”，这个早在“星际1”中就有的要素。

理由⑨：缺乏战略武器

在游戏中唯一的战略武器仅仅只有人族的核弹，但是这东西也仅仅在先期的一些表演赛中可以看见身影，一款没有战略武器的游戏可以叫做“即使战略游戏”？所以神族和虫族面对龟缩坚壁的玩家时，除了等他矿挖完后自己出来外，只能在外面游行示威“为什么我们种族明明更优秀，却没有战略武器！”。

理由⑩：画面水平属于三年前

《星际2》的画面不差，但是仅仅是不差就值得你淘60美元出来了吗？像比起其他配制要求相同的电脑游戏是在没有可比性，有些人说因为华丽的画面和竞技性是不可能兼得的，但是这话就等于是发展经济和保护自然是不可能共存的，所以我们大家一起等待2012吧。

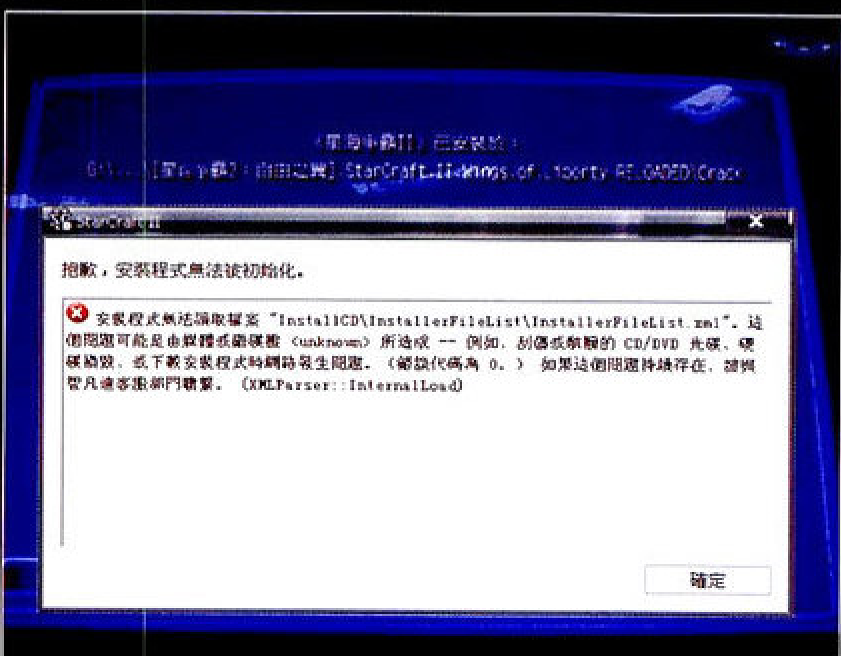
最搞笑的事情莫过于没花钱却想批评

——Samtown

首先，我是要对我们国内玩家说：知道为什么现在国产单机游戏几近灭绝吗？知道为什么“魔兽”“星际”“暗黑”这样的大作只能产自暴雪之手吗？知道为什么玩《植物大战僵尸》的人比任何一个国产网游的玩家都多吗？可能是我们的厂商和玩家都已经对免费游戏和盗版游戏习惯成自然，忘记了这个行业本身的价值和意义，当我看到今年唯一一款国产单机《古剑奇谭》的发行商要用广告费讨好那些提供盗版游戏破解和下载的网站时，心中只有两个字：可悲！没有花钱买游戏，就没有必要，甚至没有资格来评价这款游戏。

然后，我要对国外玩家说：纵使你有十大理由来抨击暴雪在游戏制作上的不足，当然这些理由并未得到最广泛的认可，但你们能找到一款品质和内容比《星际争霸2》更好的游戏吗？你们买的游戏哪款不是60美金呢？EA的《命令与征服4》，UBI的《波斯王子5》，动视的《使命召唤7》，它们真的比《星际2》更好吗？对此我只能说，个人心中有不同的标准，《星际2》首月的销量不仅已经为它证明了价值所在，还告诉我们暴雪卖的已经不是游戏本身，它卖的是行业的口碑，卖的是玩家的信任与支持，更简单地说，卖的是未来！只要未来暴雪能坚持它们的精品路线，给我们带来更多、更好的游戏，不要说60美金，哪怕更多，阿汤叔都会很坚定地说：**值！**

评语 阿汤叔又一次的提到了《古剑奇谭》，其实之前有好多人问《古剑奇谭》究竟怎么，到底有多少？那么倒是要反过来问问这些人你真的知道现在中国游戏界是什么情况吗？难道你觉得随便搞一搞就能来一次”大跃进“吗？中国玩家可谓是一群最幸福、最被宠坏、也是最不负责任的玩家。买游戏不仅是买这个游戏本身，同时也是对于你所喜欢游戏的一次投资。要是你觉得这个游戏有前途，那就是值！



在盗版快乐的地方，什么游戏都快乐不起来。

其实我想有个家乡的代理

——SKY

生在一个没有代理的地方，作为一个习惯了简体中文的我，60美金我将表示拒绝，不管我对它是否有爱，又或者说这与爱无关，客观原因使然。

理由有三：

一 在脱离了祖国局域网，网络是个很大的问题，跋山涉水去西方，这不是一件闹着玩的事，看当年唐僧就知道了，试想一下，当你开着十几架大和来到对方基地，所有炮火都对准最后一个农民时，突然卡掉线，这样的事情发生一次已经痛不欲生，如果家常便饭，那玩对战还有什么意思？你玩星际的意义就是用来被人捡便宜吗？显然不是。而且玩魔兽台服的我着实知道代理也是一笔不小的费用，相当于买了永久版依然每月还要付月卡，何苦来哉，玩玩单机体验版也就够了。

二 星际的乐趣在于人和人斗，是朋友之间沟通往来、增进情感的工具，整天随机和一帮见不着面、听不懂话的人混在一起，你的快乐和经历没有人和你分享，完全失去“家”的感觉，你想永远生活在这个没有交流，完全与世隔绝的虚拟世界里吗？当然这种世界还得花钱。

三 有些人说我们可以买台服版，语言、网络可能问题都不会像上面所说的那么大，但如果当你每天都要用20几分钟花在搜索对手上的话，你会发现计划生育是个多么不科学的产物，公测时候问题倒不大，有我们四万万内地同胞支持着；但到了收费期，谁是工人阶级和谁是剥削阶级，可想而知。

评语 这个真是让我们中国玩家闻者伤心、听者流泪的问题，虽然中国玩家对于“买”游戏的觉悟还不是很高，不过遇到真正想买的游戏还是不会有什么犹豫的，但是犯难的问题又来了——国内没有买啊！纵使你可以选择国外渠道，但虽然谈不上什么民族情结的高度，不过总是觉得别扭，我好好的为什么跨网到外面去玩呢？而且也确确实实有着很多不方便的“后遗症”。有的时候不是游戏不值这价，而是在这种窘境下没办法接受。



每次打游戏都要外服，都让我想起老鼠妈妈教育我们学一门外语是多么重要的故事。

要么让我打星际，要么让我死

——杰哥

首先，我是要对我们国内玩家说：知道为什么现在国产单机游戏佳作不多吗？作为一个星际超超超级的粉丝来说我怎么能说《星际争霸2》不值钱60美元呢，首先我必须要说清楚不管是60美元还是70美元甚至80美元买暴雪的游戏肯定值钱，为什么呢？大家都应该知道《星际1》为什么能那么火（人人都喜欢玩地球人都知道）出了《星际2》有什么理由不买呢，暴雪告诉我们一个事实因为局域网不属于《星际2》，暴雪战网才是王道，什么盗版啊、对战平台啊统统给我到战网上面来。说老实话这其实也是暴雪应该挣的钱，《星际1》的时候就是没有想到电子竞技能够如此产业化而错失了这么多本该属于自己的利益，要不然为什么要弄出个战网平台，暴雪其实也考虑了很久了，这样既能把自己的游戏推广给大家而且还挽回了自己的利益，暴雪是聪明而明智的，所以我说60美元还是值得的。要知道我们所花费的钱可不仅仅是单单一个《星际2》，更是为了未来更为广阔的新战网的投资。当然对于我来说星际不管是出到几我都会掏钱去购买60美元不仅仅是数字带给我们的一种直观的感觉而是某些情感触发使得60美元只是停留在为了砸锅卖铁也要凑足它为前提的条件下产生的，我不想细分单人战役方面给人多少多少的体验价值还是CG带给我们多么多的震撼，还是是因为雷诺的酷酷非主流和泰克斯英雄变狗熊的情节，这些都微不足道，最重要的事竞技玩家在《星际2》游戏中体现出热情、奔放、感动、癫狂的感觉是一般玩家在其他游戏中不能够体会的情感，这点就足够能让每个星际玩家花这60美元而值得。

即时战略是从人与人之间的战斗而产生魅力，在星际2比赛中你所能体会的就是这魅力，也许将来的某一天你也会成为星际高手驰骋着星际2的宝座，就像sky那样辉煌还等什么现在你缺少的就是星际争霸cd-key迅速购买请致电******（我怎么感觉我像个暴雪的托）。

评语 说道这里我们的杰哥已经激动的不行了，最后的一串星号显然是他已经语无伦次了，不过从游戏迷的立场上我理解。要知道我们的杰哥可是现在勤俭持家的好男人啊，但是一听到《星际2》的发售，二话不说两眼发红，第一个反映就是去买、买不到我去偷、偷不到我去抢！当然最后两条在我们告诉他真的做了会有很长一段时间没法打《星际2》了才劝阻下来，而现在作为我们编辑部APM第一的达人，率领着SKY和咖啡奋战于3VS3的战场上，看来只要能让他打星际，怎么都值。



我要去把这个抢过来！

星际2，一款原地踏步的正统RTS

——兔子

1998年11月《星际争霸：母巢之战》发布，从此那时到现在已经有12年，在这12年里，EA的命令与征服系列经历了3款续作、7个资料篇，从辉煌走到衰败，Relic发布了家园系列、战锤40K：DOW系列与英雄连系列，微软的帝国时代也经历了辉煌一直到工作组解散，UBI的工人物语也发行到了第7代。整整12年里，即时战略游戏模式经历了许多巨大的变化，唯有暴雪，仍然坚持着RTS的三元素：采集，建造，战斗。没有一丝变化，没有一点进步，没有一点创新，没有一点亮点。

《星际2》的单人战役，游戏的环境、特殊单位的设定和动态效果都令人感到眼前一亮。但是，除了这些小细节之外，《星际2》没有任何令人感到惊艳的地方，所有所谓的游戏特色，在这12年里的各种即时战略游戏中都能找到出处，而单机游戏任务更让人回想起命令与征服时代玩家不分昼夜奋力通关的场景。当你完成所有单机关卡之后，暴雪还会告诉你，想知道接下来的剧情吗？请期待跳票到不知道什么时候上市的《虫族之心》……坑爹呢这是！这制作完成度只有1/3的破玩意居然还卖60美元，居然典藏版卖100美元？这群熊孩子还挺会玩的啊！

评语 兔子同学还是一如既往的严厉啊，不过也确实，作为一个即时战略爱好者，看到其他游戏一代又一代的进步，《星际2》这个应该叫什么呢？资料片？复刻版？同时还留给玩家一个又像“禅意”又像“忽悠”的“凯莉根不能死“的讯号，而这这么一句话可是一说就说了整整一个篇章，然后再想要知道什么就要看我下次想跳票到什么时候了。

没有变，怎么看都是没有变







值不值这价就看你是想买“即时战略游戏”还是“APM游戏”

——贪睡猫

其实说起《星际争霸》这个游戏真的是每次都经历了诸多的风风雨雨和争议，其实在我看来争议才是对一样事物最好的评价，千篇一律的赞美下成就一个好游戏根本是在做梦，最惨的游戏是那些让人连骂懒得去骂的游戏。最初被人们看到的《星际1》全然不是现在的样子，可谓是毫不起眼，但是并没有遭到放弃，在不断借鉴和进步之后，为我们带来了黄金比例的三个种族以及波澜壮阔的史诗剧情，而同时也将电子竞技带入了一个新的高度，这是无论谁都无法否认《星际1》的功劳。但是我不得不说正或许正是因为这样的功劳才造就了现在本质上没有变化的《星际2》，我承认《星际2》是一个电子竞技而生的好游戏，但是游戏类型里面可没有“电子竞技”这个类型，究其归属应该是“即时战略”。但是《星际2》真的在战略上有什么突破吗？没有，纵使再怎么喜爱暴雪，喜爱星际都无法找出在战略上“星际2”出现了什么新的进化或者成就什么新的准则。



战略已经不能阻止APM了

《星际1》在韩国的发展成就了星际无比的辉煌，那时在《星际1》贫乏战略的束缚下，选手想要提高就只有多线操作上下苦功，久而久之《星际1》已经成为了一个APM对战跳舞机，仅仅只是着比跳舞机更好的图像装饰。其实在《星际1》到《星际2》这段时间里即时战略游戏发展出了相当多的新意和亮点，但是人们始终带等待，因为他们相信《星际2》才会是次世代即时战略游戏的规范与标准。但是在《星际1》、在韩国的影响力下，在为了制作下一代电子竞技游戏的束缚下，最终出现了这个次世代APM对战游戏。老实说面对那些高APM玩家时，那些操作对于普通人真的过于沉重，就算你再有兵力、属性等等战略上的优势是，高级选手却可以用操作让自己的兵像“吕布”一样，用无双干反了你所有的战略优势，这时你觉得自己是在打什么游戏呢？以少胜多，以弱打强是因为在场略层面上说这样的胜利实在稀少所以才让我们喜欢，但是当这样的战术平凡的打破了“战略”的地位，那我到底应该称呼这样的游戏是什么呢？

最后我只想说，这是一个好的电子竞技游戏。但是你想玩上一款真正属于指挥官视角的“即时战略游戏”你还有更多优秀的选择。

评语 “战略”这个词其实不存在什么见仁见智的问题，不像是有些人打游戏按几下“wasd”就觉得自己“技术”了，因为他下面还有“战术”这个词。暴雪其实是一个很讨玩家喜欢的公司，如果他想成立“暴雪教”相信也不是什么难事，不过希望他先发明“即时战术游戏”。当然这个羊头狗肉也不能全怪暴雪，因为大家不想看战略平衡崩坏后单方面的蹂躏，而是喜欢到最后都还有可乘之机的“战术”、“这是一个游戏”，这就是全部的原因。





月度人物 每信必回

浙江·陈瑜炜

毫无疑问，古剑在发售前的宣传、炒作上是无比成功的。但成功的商业运作却无法掩盖作品本身的缺陷。生硬的 人物动作，与游戏画面不合的打击感，以及繁多的bug和最初令人无语的“存档门”。据说烛龙公司已经开始研 发《古剑2》和《古剑OL》。拜托，现在古剑的bug还有那么多没有解决，这也太不负责任了吧。希望单机游戏界可以真正的振兴，为广大玩家奉献更多更还的游戏，我一定会支持你们的，加油！

贪睡猫»

不是我自夸，在这个编辑部里面某猫是最有资格谈论《古剑奇谭》的人，从最初的新作资讯一直到最后的攻略都是某猫做着这游戏的内容。其实某猫遇到的不少玩家都有着你这样的抱怨，这么究竟该怎么讲呢，只能说是“意料之中”吧。毕竟就像你信里自己说明白的一样，正版单机自始至终都被盗版束缚着，我们现在的单机游戏界就好比贫瘠的土地，你还希望在这贫瘠之地上能忽然出现“亩产10万斤”的事情来？根本不可能。所以一开始想要期盼古剑是一个“最终幻想”的这种论调，有点智慧的人想想就知道不可能，至于这次《古剑》的好坏功过，在下次“第九茶坊”中某猫会邀请几位单机游戏迷们一起讨论一下，倒是也会刊载你这封信的全部内容，敬请期待。

上海·李博尧

小编们好，我是众电攻迷中的一员，首先要介绍一下我与杂志的奇妙机缘。一次，我与好友参加比赛，却找不开零钱买水，于是就跑到书报亭兑零钱，报亭老板还真黑，一定要我买本杂志，于是……你们懂的！我看到了《细胞分裂5》《使命召唤7》《星际争霸2》，这些都是我超爱的游戏，当然，也让我被电攻深深吸引，在这里我要说：我是电攻男！永远支持你们！

假冒伪劣版星际二



最后，我有一个问题想问阿汤叔：为什么我在上海买到的《星际争霸2：自由之翼》正版，却只花了69元？纯汉化，单机关卡也有26关？听大叔说不是要400多元吗？难道……

阿汤叔»

首先得知你住在闵行区，就离编辑部不远啊，这一块是咱们的地盘，告诉我那个黑心老板是哪个书报亭的，大叔去批评他，顺便让他为你专门订阅电攻杂志！然后，对于你购买的《星际争霸2》游戏，我确定一定以及肯定那是——伪正版！（如上图所示，是不是这套？大叔也买了，伪证版还额外送一张正版破解补丁盘呢！）星际2在内地还未正式发行，现在正版只有港澳台地区发布的繁体中文版，价格也在420元左右。伪正版游戏除了能玩单机关卡任务和电脑对战之外，其它的成就系统、战网对战、头像系统等等都没有哦！而且游戏的版本升级也会有问题。本大叔之前在杂志中已经介绍过如何区别伪证版，你肯定没有仔细看！不过鉴于你年龄还小，辨别能力差，而且伪证版欺骗性太强，大叔暂且就原谅你了！不过作为星际2的粉



丝，购买一本电攻增刊《星际争霸2 官方攻略本》那可是必不可少的哦！最后感谢你对杂志的支持！PS：你们是不是参加篮球比赛啊？以后可以来编辑部和小编们切磋哦！

中国武警

本人是中华人民共和国武装警察部队公安消防部队的一名下士，看了这么多年电攻才想起写信，本人是暴雪的粉丝，它出的每款游戏我几乎都玩过。看到电攻中介绍的星际2种种，我快发疯了，再加上大灾变的上市，我连逃兵的心都有了，再想想本人还有2年半左右的下士服役期限，再忍忍吧，以后回家游戏买两份，一份自己玩，一份寄回部队，气死他们。

朱朱

我认为你大可不必感慨因为军旅生涯而无法体验网络游戏，恰恰是如此让你少花了不少钱在游戏上，须知单机游戏是单次消费，而网络游戏则是每日消费，星际2的发行价已经让我瞠目结舌了，也只够几个月的魔兽月卡开销，更不要谈道具收费的游戏了。倘若用来买5块钱的光盘，大概足够你玩到返乡了……（赞一下自己，朱朱不光是电攻的幸运女神，还是勤俭持家的榜样！）

上海·芮阳

Sky撒泼让我承担了招聘的工作之后，我每天都要筛选收到的简历，尽管每天收到的简历数都不超过1封，某天，我发现了一封请辞恳切的简历，简历内容是这样的：

我从初二起开始看电攻，每期都会以最快的方式入手，直到现在。最喜欢的编辑是火狼（虽然已经离开编辑部……）和肥龙。曾今幻想过有一天能进入电攻当一名电攻的编辑，如今我的梦想终于离我只有一步之遥，还望电攻能够帮我圆梦！

爱游戏，爱写作，
爱恰巧，但更爱电攻，
爱搞笑，也爱吐槽，
我是书报亭常客，
老板见到我乖乖拿出电攻。
我是广大读者中的一份子，
却也希望像各位编辑部的各位一样，
成为一名电攻男！

朱朱

曾经，有一位读者孜孜不倦的给我发简历，表示希望成为一名编辑，让我一定要在招人的时候知会他，我被感动了，于是终于有一天，我们要招编辑的时候我给他打了一个电话，是一个女孩子接的：您所拨打的手机已停机，请稍后再拨……

曾经，有一位读者很诚意的告诉我，他曾经看过多少期的电攻，一直期待着能够成为一名编辑，希望我们能给他一个机会，我被感动了，于是终于有一天，我让他来尝试一下，当天晚上我就被他拉黑了……原因不详……

而现在，我想说，成为编辑和梦想成为编辑不能划上等号，你还小，好好学习，毕业之后再来！

湖北荆门·王威

这是我第一次买电攻，上次去书店突然想换下口味，一看到电攻有星际2的专栏就被吸引住了，一翻感觉还不错，虽然上面很多游戏我不玩。我看很多电子刊物上都有Dota专栏，可惜电攻没得，或许是不想再参与Dota的竞争而另寻他径？不过现在电子游戏被各大报刊杂志瓜分蚕食，电攻能有如此的确很有实力地，我想我以后也会是信春哥看电攻的一员啦！

装甲兔

其实Dota一直是我们电攻的战网天下栏目里的主打品牌之一啦，只不过可能是因为你买的那期正好没有Dota吧。比较Dota不像其他游戏光靠看战报就能捣腾出一篇来，还是需要作者有自己玩游戏的经验才能写出专业的文章啦。希望你以后能够多多支持我们电攻呢！

杭州·单琳琳

为什么老有人说《博得之门2》这样的RPG是经典呢？玩法很别扭，打怪还要先暂停，怎么玩都不顺手。难道就以为这个游戏是什么D&D游戏吗？话说《龙腾世纪：起源》也是D&D游戏吗？

小P羊

要是倒退个五年，P羊对《博得之门2》同样报以边玩边骂的态度。现在回想起来，这是因为自己搞错了D&D（龙与地下城）游戏的本质。这类游戏明着看是即时战斗游戏，实则是回合制游戏（只是没战斗地图，也察觉不到等待时间）。当然，你也可以更改设定，不去按暂停键。不过，那样就难以针对敌人的攻击、防护策略及时破解应对了，搞不好，就被对手的一通招数连死。如此灭团个几回，当然要飞盘。而如果你不讨厌回合制游戏，发现对付同类敌人，既可以出动菜刀团肉搏，又可以单人solo消灭，你可能会开始喜欢这款充满变数的游戏（喜欢这款游戏的人，就是喜欢它的变数多）。话又说回来，《博得之门》之后，除了《无冬之夜》系列短暂的闪耀了一阵，D&D类游戏的辉煌可说是一去不回头，这和游戏规则过于繁琐有点关系。至于《龙腾世纪：起源》，它的身上确实有D&D游戏的影子，但它并不遵从D&D游戏的繁琐规则，并不算D&D游戏。

咖啡

说到D&D，我不禁要插两句嘴。

首先我也不太喜欢把D&D这类桌面游戏搬上电脑，可一旦读过D&D的相关小说，你就会忍不住把故事中的场景以及英雄们“画面化”——我一直是这么理解D&D类电脑游戏的开发初衷的。

其次……我觉得，如果把《冰风谷》系列与《黑暗精灵》系列拍成电影，应该会比游戏会好很多！

达人回帖

有种你能问倒我们

Q 为什么我的《波斯王子5》屏幕上下左右都有黑边，我看我朋友怎么没有这种东西的？我的显卡是9800GT的，其他的配置都算不错。

刷新率设置成50HZ，之前设置为0的scaling又变成了15%，设置为0%。

Q 我想问一下那些cosplay的服装是自己做的还是到什么地方买的？如果有的卖，能推荐几个地方吗？

cosplay爱好者的服装一般都是自己手工做的，或者找比较熟的裁缝给图样给要求专门定做，只有一些自己完成不了的道具才会去找道具师订购。初学者一般都是买为主，但是大部分初学者的第一次购买cosplay服装经历都是上当受骗的，所以不推荐网络购买。如果真的需要购买，请去taobao寻找那些比较著名的cosplay服装制作店铺购买。

Q cosplay是靠什么谋生呢？还是这都是单纯的个人爱好？

大部分cosplay玩家都是有自己的本职工作的，读书也算是一种工作吧，呵呵。只有一些比较著名的cosplay玩家会因为在圈子里的名气而接到各个游戏公司的代言邀请，或者转为幕后做道具服装制作，还有些则转入ACG职业圈成为相关行业编辑、策划等工作。

Q 星际2我玩剧情模式，在那里可以存档啊？我每次都得重新玩一遍，快奔溃了。

C:\Documents and Settings\用户名\My Documents\StarCraft II\Accounts\Saves

另外如果你有外来存档，也不用找存档文件夹，双击存档就可以直接进入游戏。

Q 一个台服的正版cdkey我在家刚装完爽了下，想问下，我用这个激活的账号还能在别的地方玩吗？想在单位也装个星际2。还有，这个账号给朋友玩行吗？我觉得应该能玩，就是2个人不能用同一个账号上，今天我玩玩，明天他玩玩也是可以的吧？暴雪不会封号吧。

只要不是同时上线，你想怎么玩都行。但美服号称这是违规行为。

Q SC2高阶圣堂的灵能风暴能对空攻击吗？非常容易死，有没有什么技巧操作起来？

在灵能风暴范围中所有地面和空军均都会受到伤害。

使用技巧：

1. 把高阶圣堂编成另外一个编队，游走在自己部队的背后
2. 利用运输机装载高阶圣堂起到保护作用
3. 利用凤凰飞机的技能保护自己的高阶圣堂

Q 我一台机器可以激活几次《古剑奇谭》？

同一台电脑您在没有进行反激活的情况下，一个序列号可以有3次激活机会。如果您在卸载游戏同时进行了反激活操作，那么上一次的激活操作将不会计算在该电脑的激活次数中（等于激活次数仍然是3次）。

Q 我有两台电脑可以同时激活《古剑奇谭》游戏吗？

可以，如果您在两台电脑上同时激活游戏的话，服务器会自动记录下您所激活的两台电脑的信息。一旦您激活成功，如果想在第三台电脑上激活游戏的话，需要先按照规则反激活其中一台电脑。

Q 我没有网络，怎么激活《古剑奇谭》游戏？

没有网络的玩家，在运行游戏后点击“离线激活”按钮，然后按格式编辑短信发送至服务器，待服务器激活成功后会返回短信激活码发送到玩家手机上。玩家按照回复内容在短信激活码一栏输入，并按照提示在另一栏填写说明书背面的序列号。点击“立即激活”即可完成操作。

相信很多玩家对《魔兽世界》这个游戏十分熟悉，游戏中豪华的场面和完美的音乐背景都给玩家带来完美的视听享受。想不想给自己穿上魔兽盔甲，看看自己化身为游戏角色的样子呢？现在我们就利用简单的“换脸术”，打造属于我们自己的真人魔兽英雄吧。







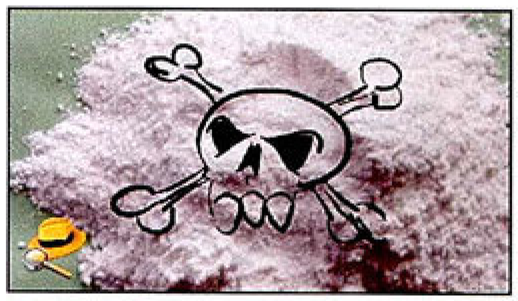
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



电攻侦探社

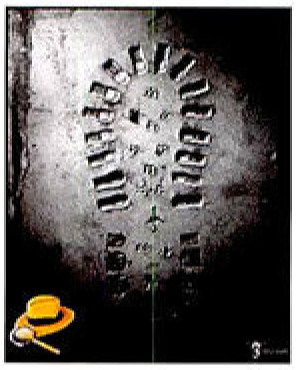
暴雨毒杀之谜

某公园后门的马路上处有一穿着雨衣的年轻女子倒在地上，身旁有一自行车，经过调查正是反抗组织的诺娃。被昨夜雨水冲洗过的水泥路地面上，没有任何足迹。尸体上有大量的污迹，死者有脸部有异样的粉红色。死者的脸上皮肤呈粉红色，闻之还有淡淡的杏仁味，一定是氰化钾中毒而死。死者周围并没有发现食物的迹象，况且一般人不会下暴雨时又骑车又吃东西。



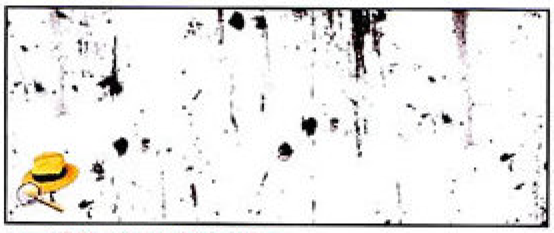
氰化钾

白色结晶性粉末，剧毒，在湿空气中潮解并放出微量的氰化氢气，易溶于水接触皮肤的伤口或吸入微量粉末即可中毒死亡。



足迹

因为是雨水刚冲洗过，附近并没有发现任何足迹，排除了有人接近诺娃或者搬运尸体过来的可能，除非从空中吊钢丝下来



尸体上的污迹

说明死者并不是从起始点中毒，而是骑了一段车才中毒



雨衣的帽沿处发现有一块被雨水快要冲脱掉的宽透明胶布

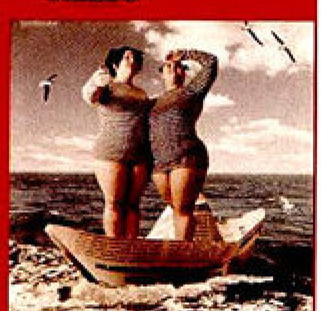
问：凶手是怎么样下毒的？

上期答案

1. 春丽、007、雷曼、疯狂兔子、伊达政宗
2. A预测错



上期趣图



1. 形容巫妖王在国服的开放，一艘破纸船如何能够承载像魔兽世界这样的重量级产品
2. 国服天天都排队，人比怪多，服务器快要当掉了，船就是服务器，胖女人就是暴多的玩家，尤其是死骑
3. 这一定是则报纸广告，预示着本报的信息量足以承受如此重量
4. 不要迷恋姐，姐会让你吐血；不要迷恋妹，妹会让船报废
5. 说明这报纸的材质是防水的
6. 知识就是重量，报纸带我们远航
7. 就算貌似沉没的危险，也要远航去找寻电攻
8. 海平面上升是因为她们
9. 肥，只是一种生活；但它不会影响你的态度。文学的海洋允许任何人加入，只要你有用自己的字做成小舟。任何人都有追求梦想的权利，我也从不孤独，因为我们是朋友

看图说话



这是一个产品的广告吗？这描述的是一个什么现象呢？他们在说些什么呢？他们干嘛指来指去？

sky：我认为这是一则电攻广告，众口难调，这个胡同就是电攻，如果问游戏介绍，有人会指一条路；如果问动漫资讯，有人也能指出一条路。总之总有一条适合你。

装甲兔：我认为这是一种醒世图，在人生的大路上每个人都有不同的走法，每个人也有不同的看法，但是你自己的人生路却要你自己走出来，听取别人的消息本无可厚非，但是没有自己的选择最终你只能停留在原地。

月度人物
达人回帖
问题板块
编辑部故事
搞笑漫画

编辑部故事

一间平平常常的屋，几位忙忙碌碌的人；
一本热热闹闹的书，几颗实实在在的心

★ 这都是命 ★


一系列准备活动


第二天……

经过了几个月的高温，编辑部已经好久没有打球了，终于有一天风和日丽、凉爽宜人，sky知道今天是个打球的好日子，为了“赛事”能够顺利进行，准备了一系列的防范措施：

1、动员公司开车的，全部把车占在篮球架下面，以免被那些不知好歹的短命车给停了，也省去了我们砸车的辛苦

2、事先和所有人打好招呼，并以性命威胁之，以防被人放鸽子，造成6缺1这种尴尬的僵局

3、特地叫肥龙买了一个真皮NBA专用球，来纪念这场沉寂许久的比赛

4、提前1小时就为大家订好了丰富午饭，让所有人打球时能有充沛的体力

就这样sky忙碌了一个上午，终于来到了比赛的那一刻，一声哨响，发球，传球，上篮……第一个球都还没进，sky痛苦的倒在地上，由于左脚扭伤，宣布本赛季报销。

★ 广告电话 ★

一天肥龙又接到了“骚扰”电话。（PS：为什么要用“又”字，不知道他的电话是否被贴到电线杆上，卖房、卖保险的一律都知道他的电话。）

电话那头：“请问你有房子要卖吗？”

肥龙：“没有。”

电话那头：“你先别急着拒绝我，我们谈谈。”

肥龙：“不是。”

电话那头：“现在房价一直在升，我能给你一个很好的价钱。”

肥龙：“不是。”

……十分钟后

电话那头：“先生你好固执，但我乐意接受挑战，有信心打动你，因为我们真的很有诚意。”

肥龙：“可是卖房子我一点信心都没，改天我和房东谈谈。”

电话那头：“兔崽子，租的不早说，把我当猴子耍，№§@※◎♁。”

（附：公司手机号码常被贴电线杆的几个应对销售电话的回答：

1、请问……，肥羊：卖掉了，卖掉了。

2、请问……，肥龙：我已经下岗了。

2、请问……，朱朱：房子没有，棺材要吗？）

我题你说 本期话题

如果你来帮忙改个版

“穷则变，变则通”，如果电攻要进行一次大规模的栏目改版，你有什么建议？哪些栏目需要淘汰、哪些栏目需要改进、又或是哪些细节需要注意，发挥群众的力量。

参与方式

回函卡

如果你想要表达的内容不是特别长，请直接填写在回函卡上吧。

来信

如果你有许多话语相对我们说，请用来信的方式与我们联系。（地址见回函）

收听sky腾讯微博

打开你的腾讯微博，搜索“电攻死盖”。

电攻死盖 搜索

玩交QQ群 36013921

上期话题

长大后我就成了你

沙发：浙江桐乡·张旦

我们的体育老师很有趣。有天上体育课，把我们分成男、女两队踢足球。体育老师说女同学力量、灵活度都不如男同学，就帮了女同学。比赛开始了，我们男同学很快占得了上峰，但因脚太“臭”，凌门一脚总是射偏。突然，球传到了体育老师的脚下。体育老师一停球。做出射门的姿势。谁知体育老师一脚踢出，脚却没有碰到球。原来他踢了个空。

板凳：山西·桂鬼

我们曾经有个老师很牛，忘了教什么的，有一次上课后他走进教室，离讲台老远，把书往桌子上扔，然后扫视大家，问了一句“踢球去么？”全班就跟炸了锅似的，全在那换球鞋，然后跑去踢球了。年级主任那个愤怒啊。

四楼：北京·陆天天

我们的班主任，校外流氓进我们学校，和他班同学发生冲突，当事人三个学生被班主任叫到办公室，三个人以为少不了要挨训呢，结果老师很是气愤的说：“这事咱不能吃亏，明天放你们仨一天假，去找人，揍丫的！”

五楼：微博·笑三少

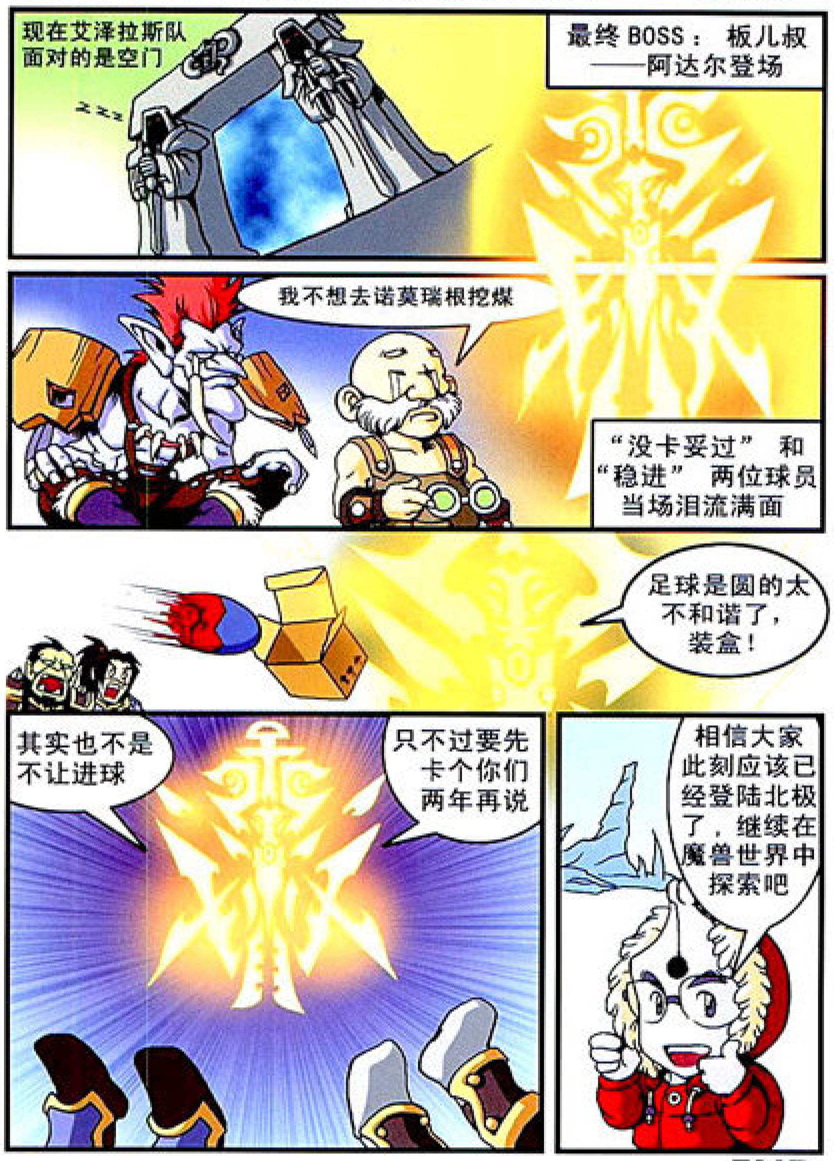
我们的哲学老师，像费玉青，他经常拿窗外的那两棵树举例子，结果我门还没毕业，那两棵树就被举死了。



搞笑漫画

魔兽世界杯具足球大赛（九）

田品吕口



END





中国游戏公会联盟
www.66net.net

公会传说

生意难做





导演：
绘制：
会飞的鱼

脚本：
冻土

制片：
愚人

茶水提供：
肖雨尘

• 未完待续 •


互动娱乐社区2.0—久游网
www.9you.com
次世代3D网游惊世巨制
黄玉郎漫画原著
虚幻3引擎制作
产品角色代言人 宋姗姗
神兵传奇
WEAPONS OF THE GODS
神兵之后再无传奇
与谢霆锋一起冲锋陷阵
开放测试已全面开启
欢迎访问官方网站: sc.9you.com
200001 || 电话: (021)-63517280
传真: (021)-63517252 || 客服电话: (021)-61361869 || 客服邮箱:monitor@staff.9you.com
久游网
互动娱乐社区2.0
WWW.9YOU.COM

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信